

# MCV Markt für

Herrn/Frau/Firma

COMPUTEC MEDIA AG ROONSTR. 21 90429 NBG  
POSTVERTRIEBSSTUECK ENTGELT BEZAHLT

**Preisverleihung: Die Spiele des Jahres '98 und die MCV-PR- und Marketing-Awards**

Seite 14



**Activision sichert sich weltweit die exklusive Star Trek-Lizenz für zehn Jahre**

Seite 8



**Kunden verärgert über Schwindel bei Add-On-CDs zu Commandos**

Seite 6

■ Marktdaten	S. 26
■ MCV World News	S. 10
■ Multimedia	S. 30
■ Peripherie	S. 24
■ Ordertips	S. 32

**PLUS: 3D-Karten-Test S. 18**

## Händlern droht Haftstrafe

Anbieter illegaler Parallelimporte können strafrechtlich mit bis zu fünf Jahren Haft belangt werden

**Hamburg.** Händler, die Importspele aus Nicht-EU-Ländern in Deutschland anbieten, müssen gegebenenfalls mit einer Haftstrafe von bis zu fünf Jahren rechnen. Jan Schieringhausen, Leiter der Rechtsabteilung der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU), erklärte gegenüber MCV, der Verkauf der sogenannten illegalen Parallelimporte verstoße gemäß Paragraph 15, 17 gegen das Urheberrechtsgesetz. Nachdem Konami rechtliche Schritte gegen Händler angedroht hatte (MCV berichtete), die Importversionen des PlayStation-Titels 'Metal Gear Solid' anbieten, versendet Konami nun Unterlassungserklärungen an deutsche Importhändler und fordert diese auf, den Ver-



**Wer illegale Importe anbietet, macht sich laut GVV strafrechtlich haftbar.**

kauf dieser Ware einzustellen. Die GVV bestätigt, daß das Recht zur Verbreitung und Vervielfältigung von Computer- und Videospielen

nicht nur zivilrechtlich, sondern auch strafrechtlich geschützt ist. Bei gewerblichem Verkauf von Parallelimporten begehe der Händler ein sogenanntes Officialdelikt. Dies bedeute, daß der Staat auch aus eigenem Rechtsanspruch gegen Straftäter ermitteln könne. „Ein Verstoß gegen dieses Recht kann mit Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren geahndet werden“, erläutert Schieringhausen. Händler, die Importspele anbieten und eine Unterlassungserklärung erhalten, sollten dies ernst nehmen. „Ignorieren Händler die vom Hersteller erhaltene Unterlassungserklärung, so stellt die GVV nach Rücksprache mit dem Hersteller Strafantrag“, bestätigt Schieringhausen.

Fortsetzung auf Seite 4

## Sega baut deutsches Dream-Team für Dreamcast auf

**Hamburg.** Nach Sega of Europe und Sega of America bereitet nun auch Sega Deutschland das Comeback vor. „Wir sind derzeit damit beschäftigt, ein echtes Dream-Team für den Dreamcast-Launch in Deutschland aufzubauen“, bestätigte Segas General Manager Andreas von Glisczynski gegenüber MCV. „Dazu werden wir eine eigene Außendienstmannschaft nutzen.“ Damit steht nun endlich fest, daß Sega von bisherigen Überlegungen abweicht, einen Distributor mit dem Vertrieb zu beauftragen. Es gilt als sicher, daß dazu u. a. mit Avalon und Konami Gespräche geführt wurden. Eine offizielle Stellungnahme, in der Details über Segas Comeback enthüllt werden sollen, wird für den 5. Oktober erwartet. Allerdings werben bereits seit einiger Zeit Personalberatungen und Headhunter in Segas Auftrag auch in Deutschland um branchenbekannte Top-Manager. MCV liegen bereits jetzt Hinweise vor, daß das Dream-Team aus bis zu 25 Mitarbeitern besteht. Sega will offenbar die Positionen Marketing Director, Marketing Manager, Marketing Assistant, PR Manager, PR Assistant und Product Manager besetzen. Ähnlich soll die Struktur des Vertriebes aussehen. Dort sind offensichtlich ein Sales Director, ein Sales Director Assistant, ein Sales Manager, ein Sales Manager Assistant, ein Key Account Manager, ein Key Account Assistant, ein Territory Sales Manager, ein Territory Sales Assistant und mehrere Außendienstmitarbeiter geplant. (ch) ■

## EA weist Vorwurf der Industriespionage zurück

TopWare ein „schlechter Verlierer“: Im Compilation-Krieg um Gold Games 3 und Best of Games Vol. 1 hat Electronic Arts nun offiziell zu den TopWare-Vorwürfen Stellung genommen

**Aachen.** Electronic Arts hat in einer offiziellen Stellungnahme am vergangenen Mittwoch die von TopWare im Zusammenhang mit dem Compilation-Krieg erhobenen Vorwürfe der Industriespionage zurückgewiesen. Topware hatte gegen EA am Mannheimer Landgericht eine Klage wegen Industriespionage und Verstoß gegen eine Verschwiegenheitsvereinbarung erhoben (MCV berichtete). TopWare hatte sich bereits während der CeBIT HOME über die Publisher-Allianz zwischen Info-

games, Electronic Arts und Virgin verärgert gezeigt, als überraschend deren neue Mega-Compilation 'Best of Games Vol. 1' angekündigt wurde. Da man bis einen Tag vor Ankündigung der Compilation noch mit TopWare über eine Teilnahme an 'Gold Games 3' verhandelt hatte, sprach TopWare-Vorstand Siegfried Sorg damals bereits von „Scheinverhandlungen“ mit dem Ziel, im Vorfeld Informationen über Preisgestaltung und Inhalt zu erhalten. Fortsetzung auf Seite 4



**Streit um Best of Games: EA weist Vorwürfe von TopWare zurück**



Distributed by



# G. Darius

Gダライアス



Ein Klassiker kehrt zurück - im Gewand der 90er und mit

genialen, noch nie dagewesenen Features. Erstmals kann

man gegnerische Raumschiffe gerangen nehmen und deren

Warren erobern. Die ultimative Hatz durch Weltraum,

Tiersee, Wüste und Dschungel - allein oder zu zweit.

G.Darius hat alles, was ein perfekter Shooter braucht.

Gダライアス

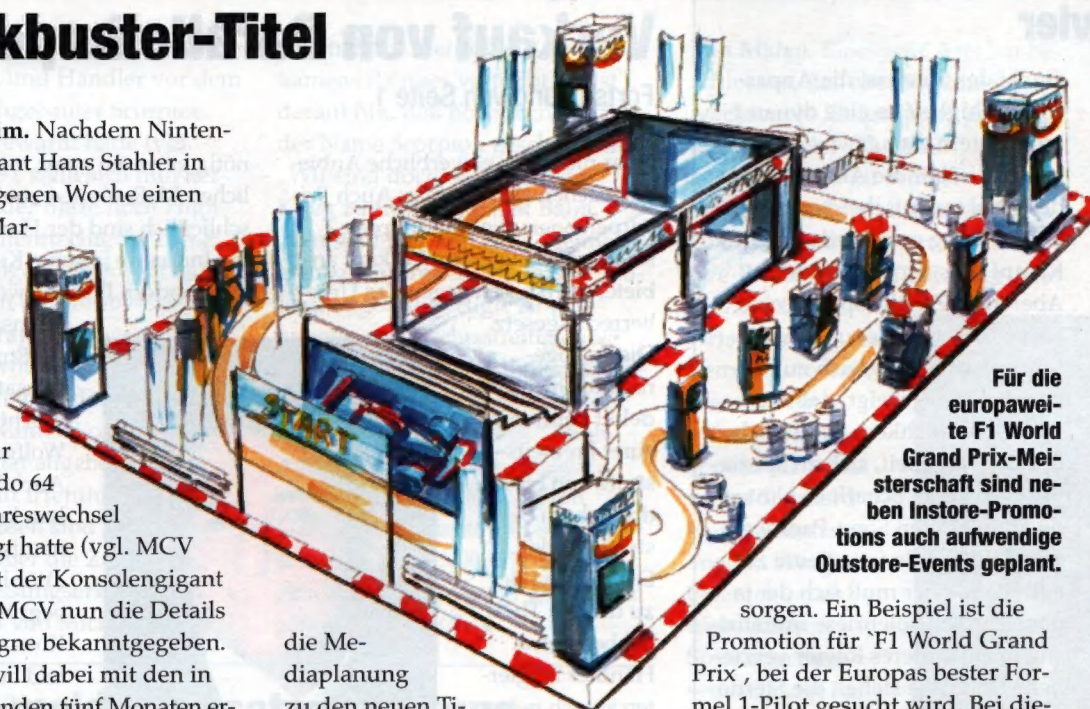




# Nintendo startet Marketingoffensive für Blockbuster-Titel

**Großostheim.** Nachdem Nintendo-Consultant Hans Stahl in der vergangenen Woche einen massiven Marketingdruck zur Stützung der Phalanx an Blockbuster-Titeln für das Nintendo 64 bis zum Jahreswechsel angekündigt hatte (vgl. MCV KW 39), hat der Konsolengigant gegenüber MCV nun die Details der Kampagne bekanntgegeben. Nintendo will dabei mit den in den kommenden fünf Monaten erscheinenden N64-Titeln 'Zelda', 'F1 Grand Prix', '1080° Snowboarding', 'Turok 2', 'ISS 98', 'Mission Impossible', 'F-Zero X', 'Star Wars-Rogue Squadron' und 'WipeOut 64' und 'V-Rally' verstärkt die Zielgruppe der 16- bis 29-jährigen Spieler ansprechen. Dabei setzt das Unternehmen erstmals für die Titel 'Zelda', 'F1 World Grand Prix' und '1080° Snowboarding' auf massive Kinowerbung. Weiterhin werden die TV-Spots und

die Mediaplanung zu den neuen Titeln an die anvisierte ältere Zielgruppe angepaßt. Dabei sieht Nintendo gerade die Special-Interest-Presse als präferierte Lektüre der neuen Altersgruppe und will sich auch in diesem Bereich nachdrücklich engagieren. Allein für Deutschland wird ein Media-budget von 30 Millionen DM zur Verfügung gestellt. Doch auch im Handel will Nintendo mit spektakulären Aktionen am POS eingreifen, um für starke Umsätze zu



Für die europaweite F1 World Grand Prix-Meisterschaft sind neben Instore-Promotions auch aufwendige Outstore-Events geplant.

sorgen. Ein Beispiel ist die Promotion für 'F1 World Grand Prix', bei der Europas bester Formel 1-Pilot gesucht wird. Bei dieser aufwendigen Competition gilt es, als schnellster Spieler die Formel 1-Strecke auf dem Nürburgring zu absolvieren. Daraus werden die Tages- und Storesieger ermittelt, für die zahlreiche Preise zur Verfügung stehen. Die vier besten Fahrer nehmen am Europa-Finale in London teil. Der Gewinner fliegt zum Formel 1-Rennen nach Suzuka in Japan. Die Competition findet täglich auf Instore-, Outstore- und Mini-Events statt. Jeweils 3 bis 4 Promoter, die für einen reibungslosen Ablauf sorgen und sich permanent auch um die Warenversorgung kümmern, werden pro Event eingesetzt. Neben den Events gibt es 1.500 Competition-Pakete mit 300.000 Fahrerpässen für den Handel. Um auch kleinere Outlets an der Aktion zu beteiligen, kommen 2.000 Deko-Pakete mit umfangreichen Werbemitteln zum Einsatz. Da Nintendo damit rechnet, daß 70% aller Kaufentscheidungen am Schaufenster getroffen werden, sollen dem Handel 1.000 komplette Fensterausstattungen zur Verfügung gestellt werden. Riesenposter, Cut Outs, Fensterkleber, T-Shirts, F1-Uhren und Sticker sollen die Aktion zu einem gewaltigen Publikumsmagneten machen. Auch den Auftakt der Snowboard-Saison will Nintendo entsprechend begleiten: Am 9.10. startet die Trick 'n' Speed Trophy zur Vermarktung von '1080° Snowboarding' mit 800 Fensterausstattungen, 200 Teilfensterausstattungen, 32 großen und 100 kleinen Events. 'F-Zero X', 'Star Wars - Rogue Squadron' und 'Zelda' sollen mit gleichem Aufwand am POS präsentiert werden. (fo) ■

## Kurz & Wichtig

### Release von Turok 2 in den USA verschoben

**Glen Cove.** Acclaim hat den ursprünglich für Oktober angekündigten potentiellen N64-Megahit 'Turok 2: Seeds of Evil' in den USA auf November verschoben. Dabei wurde noch kein genauer Termin genannt, sondern das Produkt in einer Pressemitteilung als Novembertitel angekündigt. Möglicherweise hat Iguana mehr Zeit für den letzten Schliff beim Design der Single- und Multiplayerlevels benötigt. Ob sich die Verschiebung auf den deutschen Release auswirken wird, ist noch nicht bekannt. (fo) ■

### Tokyo Game Show 1998 ohne Nintendo

**Tokio.** Nintendo wird in diesem Jahr nicht als Aussteller auf der Tokyo Game Show anwesend sein, obwohl das Unternehmen Co-Sponsor der Messe ist. Nintendo hatte erst kürzlich bekanntgegeben, daß auch die jährliche Nintendo Spaceworld Show in diesem Jahr nicht stattfinden wird. Die Entscheidung ist im Hinblick auf den bevorstehenden Japan-Release von 'Legend of Zelda: The Ocarina of Time' umso überraschender, da Nintendo den Titel somit vor dem Release nicht offiziell dem japanischen Handel präsentieren wird. (fo) ■

### Midway vernetzt Arcade-Maschinen per Wavenet

**Corsicana.** Midway testet derzeit das sogenannte Wavenet, eine Technologie, mit der Arcade-Automaten über große Distanz miteinander verbunden werden können. In den USA laufen Tests, bei denen Spielhallenbesucher in San Francisco, Los Angeles und Chicago in einem Arcade-Rennspiel gegeneinander antreten können. Bei positivem Testverlauf erwägt man eine kommerzielle Umsetzung der Technologie. (jf) ■

### Midway will 3rd-Party-Programm weiter ausbauen

**Corsicana.** Nach dem Erwerb der weltweiten Publishingrechte für 'WipeOut 64' will Midway laut Marketing Director Paula Cook das bestehende Produktsortiment durch weitere weltweite Publishing- oder Distributionsabkommen weiter ausbauen. (jf) ■

## Die N64-Aktionen im zweiten Halbjahr

Aktion	Mittel	Start
1 ISS '98 von Konami	2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), TV-Topper, Mobile, Teildekoration	04.09.1998
2 F-1 World Grand Prix	Poster A1, 2-seitiges Poster für Cut-Out, Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, TV-Topper, Händleranzeige TZ, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Outdoor Event, Mini Event	18.09.1998
3 Waialae Country Club	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), Small Cut-Out	25.09.1998
4 1080° Snowboarding	Poster A1, 2-seitiges Poster für Cut-Out, Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Mobile, Schaufensterdekoration, Teildekoration, Instore Event	09.10.1998
5 Bomberman Hero	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), Spieleanleitung, Mobile	23.10.1998
6 Turok 2 von Acclaim	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), Teildekoration	27.10.1998
7 F-Zero X	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Mini Event	06.11.1998
8 Glover	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Mobile, Schaufensterdekoration, Special Event, Mini Event	20.11.1998
9 Color Game Boy	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Mini Event	23.11.1998
10 Zelda	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Fahne, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Mini Event	27.11.1998
11 Star Wars	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Teilfenster	11.12.1998
12 Conker	Poster A1, 2-seitiges Poster Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Teilfenster	Januar 1999



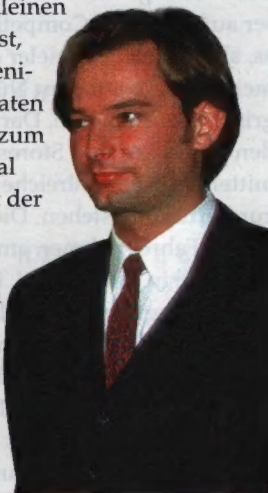
## Editorial

## Der Kampf ums Revier

Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Mannes liegt heute bei etwa 74 Jahren. Eine Spielekonsole hingegen bringt es vielleicht gerade einmal auf 4 Lebensjahre. Gemessen daran steht die Sony PlayStation eigentlich kurz vor der Frührente, während sich Nintendos 64-Bitter gerade einmal mit der Familienplanung beschäftigt und Sega mit stolze Geschweller Brust erste Ultraschallbilder eines heranwachsenden Fötus, namens Dreamcast herumreichert. Die Frage, die mich heute beschäftigt, lautet nicht etwa: „Gibt es ein Leben nach dem Konsolentod“, sondern vielmehr: „Wieviele Konsolen können nebeneinander existieren?“ Eine Form natürlicher Auslese kennt man auch in der Wunderwelt der Videospiele. Das Gesetz des Stärkeren hat schon einige Male zum vorzeitigen Ableben einer zunächst vielversprechenden Existenz geführt, die auch durch zahlreiche Reanimationsmaßnahmen nicht mehr aufzuhalten war. Was also macht den einen stark und schwächt den anderen? Wieviele Unterhaltungs-Maschinen braucht die Menschheit, wieviele kann sie sich überhaupt leisten. Das stete Werben um die

Gunst des Spielers, die Anpassungsfähigkeit an eine dynamische Unterhaltungswelt und die Kenntnis über die Anforderungen des Marktes entscheiden mitunter über Sieg und Niederlage im Kampf ums nackte Überleben. Aber auch Zufälle spielen eine Rolle. In der Natur, um bei diesem epischen Vergleich zu bleiben, hat sich gezeigt, daß die Wahrscheinlichkeit, zu überleben, mit der Fähigkeit, sich zu spezialisieren, steigt. Schafft es Nintendo, dem grauen Sony-Panther zum Jahresende fette Beute zu entreißen, oder muß sich der japanische Konsolenriese mittelfristig in ein anderes Revier verziehen? Und: Wie stehen die Sterne für den kleinen Dreamcast, der in wenigen Monaten in Japan zum ersten Mal das Licht der Welt erblicken soll. Man darf gespannt sein.

Jürgen Fröhlich



## Gast der Woche

## Der Kultfaktor zählt

Noch vor drei Jahren, in der Zeit der 16 Bit-Konsolen, hätte ich keinen Platz für eine weitere Konsole im Markt gesehen, da die damalige Zielgruppe sich weder mehrere Hardwareplattformen noch die dazugehörige Software hätte leisten können. Die Öffnung einer älteren, wesentlich kaufkräftigeren und breiteren Zielgruppe durch erfolgreiche Vermarktungsstrategien hat die Marktsituation jedoch verändert. Der Erfolg kommender Plattformen hängt – gerade wenn man sie als Alternative für den immer noch teuren Spiele-PC sieht – von der Preispolitik bei Soft- und Hardware sowie von einer zeitgemäßen Vermarktung ab. Die Preispolitik der Lizenznehmersoftware des N64 sowie das

mangelnde Software-Angebot zum Start und das immer noch sehr junge Image des N64 hat die Abverkäufe der Konsole anfangs sicher gelähmt. Nintendo scheint zum Jahresende genau an diesen Schwächen zu arbeiten und auch bei der Vermarktung andere Zielgruppen ansprechen zu wollen. Daher wird sich diese Konsole sicher auch weiterhin als Plattform halten. Die Einführung weiterer Spieleplattformen kann daher nur mit einer gut abgestimmten Preis-

politik, einem herausragenden Softwareangebot und einem sehr zeitgemäßen Image funktionieren. Ein Produkt mit Kultfaktor, dessen Besitzer „in“ ist, funktioniert in jedem Markt.

Efthimios Sidiropoulos, Produktgruppen-Manager idee+spiel



## Bis zu fünf Jahre Haft für Verkauf von Parallelimporten

Fortsetzung von Seite 1

Aber nicht nur gewerbliche Anbieter machen sich strafbar: Auch Privatpersonen, die Importspiele selbst einmalig - zum Verkauf anbieten, verstoßen gegen das Urheberrechtsgesetz.

Dieses sogenannte Grunddelikt kann mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren bestraft werden. Die meisten der zu diesem Thema befragten Händler reagierten jedoch gelassen, was die Strafandrohung selbst angeht.

„Für uns selbst sehe ich die Situation nicht als kritisch an, da

wir nicht sehr aktiv im Handel mit Importspielen sind. Ich schätze, daß Importspiele in Deutschland sowieso nur einen Anteil von maximal zwei bis drei Prozent des gesamten Marktvolumens ausmachen“, sagt Wolfgang Myrth, Geschäftsführer der Playcom Software Vertriebs GmbH. Markus Lau, Geschäftsführer von Softsale sieht dies ähnlich. Auch bei ihm beträgt der Umsatzanteil der Importware nicht mehr als ein Prozent am Gesamtgeschäft. Das Unternehmen will im Fall einer Abmahnung durch die Hersteller den Verkauf von Importware einstellen. Kritik wurde jedoch gegenüber Konamis Geschäftspolitik laut: „Meiner Meinung nach sollte die Industrie den Handel erst einmal darüber informieren, daß sie Importspiele nicht wünscht. Ich bin der Ansicht, daß es dann nicht mehr

nötig gewesen wäre, mit strafrechtlichen Maßnahmen zu drohen, schließlich sind der Handel und die Industrie ja keine Konkurrenten, sondern Partner, welche ge-

meinsam den größtmöglichen Umsatz erzielen möchten“, sagt Wolfgang Myrth. Auch Markus Lau kritisiert Konamis Vorgehen: „Wir hätten es begrüßt, wenn Konami im Vorfeld auf uns zugekommen wäre, um mit uns über die Sache zu sprechen, anstatt sofort mit schweren Repressalien zu drohen. Insbesondere weil wir

uns einbildeten, zu Konami ein sehr gutes persönliches und geschäftliches Verhältnis zu haben.“ Der Handel sieht darüber hinaus Vorteile beim Importverkauf, die nicht unmittelbar an Umsatzzahlen gebunden sind. „Importspiele können einen Hype erzeugen, weil die Freaks ihren Freunden weit vor der deutschen Veröffentlichung Produkte empfehlen, welche die normale Kundschaft später als PAL-Version kauft“, meint Marcel Sommer von Flashpoint. Wolfgang Myrth bringt weitere Kritik an: „Letztlich kann es einem Unternehmen global gesehen doch egal sein, in welchem Territorium es seinen Umsatz generiert. Ich bin der Meinung, die Industrie sollte sich lieber mehr mit dem Thema Raubkopien beschäftigen. In diesem Bereich dürften wesentlich höhere Umsatzeinbußen anfallen.“ (jf) ■



Wolfgang Myrth, Playcom: Gespräch mit Handelspartnern sollte vor der Androhung rechtlicher Maßnahmen erfolgen.

## Electronic Arts erklärt Vorwürfe von Topware für falsch und nicht haltbar

Fortsetzung von Seite 1

EA unterstellt nun TopWare in der Verlautbarung, daß Topware seine eigene Compilationreihen durch die 'Best of Games Vol. 1' gefährdet sehe. Anders ließe sich die vorgebrachte Klage nicht erklären, da die erhobenen Vorwürfe eindeutig falsch und nicht haltbar seien. Ferner seien alle weiteren Vorwürfe, die in der Presser-

klärung von Topware gegen Electronic Arts, Virgin und Infogrames erhoben wurden, weder richtig noch rational. EA bedauere diese Vorgehensweise, zeige sich Topware doch so als „schlechter Verlierer“, der sich angesichts der hervorragenden Softwarequalität der 'Best of Games Vol. 1' nicht anders zu helfen wisse. (ch) ■



## Kein Patentschutz für Blaze-Lightgun

**Düsseldorf.** Nachdem Highcom Endkunden und Händler vor dem Erwerb nachgebauter Scorpion Lightguns gewarnt hatte (vgl. MCV KW 39), stellt sich nun heraus, daß weder Blaze noch Highcom über Patentrechte für diese Pistole verfügen. „Uns geht es im wesentlichen um wettbewerbsrechtliche Fragen“, räumt Tom Friedmann von Highcom ein. „In vielen Fällen wird den Kunden unter dem Namen Scorpion Lightgun das Imitat angeboten. Dies halten wir für irreführend.“ Währenddessen sind viele Händler empört über die Zusendung von Unterlassungserklärungen. Sudhir Batia von Microboss, der

eine nahezu identische Lightgun namens Panther vertreibt, weist darauf hin, daß noch nicht einmal der Name Scorpion geschützt sei. „Wir sind doch nicht hier, um Krieg zu führen“, meint Batia. „Wir sind hier, um neue Technologien zu verbreiten. Wenn aber laufend ungerechtfertigte Abmahnungen und Rechtsstreitigkeiten aufkommen, sind besonders kleine Handelsunternehmen letztlich in ihrer Existenz gefährdet.“ Highcom hat nach eigenen Angaben bislang rund 10.000 Scorpion Lightguns verkauft und schätzt, daß zwischen 5.000 und 10.000 gleichartige Pistolen in den Markt geflossen sind. (ch) ■

## Take 2 meldet Umsatzsteigerung

**Berkshire.** Innerhalb des dreimonatigen Zeitraumes, der am 31. Juli 1998 endete, erzielte Take 2 Nettoumsätze von rund 21,9 Millionen US-Dollar. Dies entspricht einer Umsatzsteigerung von 670 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Der Nettogewinn für diesen Zeitraum 1998 betrug 227.901 US-Dollar. Innerhalb der gleichen Wirtschaftsperiode des

Vorjahres verbuchte man noch einen Netto-Verlust von rund 1,5 Millionen US-Dollar. Zwischen dem 1. November 1997 und dem 31. Juli 1998 konnte hingegen ein Netto-Umsatz von rund 66,9 Millionen US-Dollar erwirtschaftet werden. Dies entspricht einer Steigerung von 436 Prozent im Vergleich zum entsprechenden Zeitraum des vergangenen Jahres. (jf) ■

## EA läßt Thrill Kill sterben

**San Mateo.** Electronic Arts hat beschlossen, das eher für eine erwachsenere Zielgruppe geeignete Prügelspiel 'Thrill Kill' nicht auf den Markt zu bringen. Das PlayStation-Spiel, das nach der Übernahme der Virgin Interactive-Produkte auf die Releaseliste von Electronic Arts übergang, ist dem Unternehmen zu brutal. „Thrill Kill entspricht nicht unserem Standard, was Spielinhalte angeht. Wir glauben nicht, daß diese Art von Spiel angemessen ist“, sagt Pat Becker, Direktor für Öffentlichkeitsarbeit bei Electronic Arts. Nach seinen Angaben gibt es derzeit auch keine Anfragen anderer Publisher, die an der Übernahme der Veröffentlichungsrechte interessiert sind. „Es macht Thrill Kill nicht angemessener, wenn ein anderer das Spiel veröffentlicht“, erklärt Becker. „Electronic Arts wird das

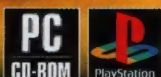
Produkt nicht im Markt anbieten. Es entspricht einfach nicht der Art von Entertainment, die Electronic Arts unterstützt“, erläutert er weiter. Das Spiel wurde von Paradox Development entwickelt und der Öffentlichkeit bereits mehrfach vorgestellt, unter anderem auf der



**Thrill Kill, PSX:** Electronic Arts entschied sich aufgrund des zu brutalen und nicht in die Firmenphilosophie passenden Spielinhaltes gegen eine Veröffentlichung.

letzten Electronic Entertainment Expo (E3) in Atlanta. Nahezu fertige Versionen des Titels wurden noch von Virgin Interactive an Vertreter der Presse verschickt. Der Release des Beat 'em Ups war ursprünglich für Oktober vorgesehen. (jf) ■

# ROTE AMEISEN VERNICHTET MAN MIT SPRAY. UND IHRE KONKURRENZ?



**JETZT FÜR  
PLAYSTATION**

**Marketing-Power**

- ✗ TV-Werbung im Rahmen der Brettspielkampagne
- ✗ großangelegte Printkampagne in PC- und Video Game-Presse
- ✗ PR-Kampagne in Publikumspressen
- ✗ Endverbraucherfolder



Falls Sie sich einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz verschaffen wollen: Vergessen Sie unfaire Methoden! Gehen Sie kein Risiko ein, sondern ordern Sie's lieber – am besten noch heute bei Avalon (0 40/391015): Als PC-Version und jetzt brandneu für PlayStation. Entscheiden Sie sich für die richtige Taktik – und machen Sie richtig Kasse!



## Inoffizielle Commandos-Zusatz-CDs lösen Protest aus

**Hamburg/Nürnberg.** Die PC-Spielefachpresse stöhnt derzeit über Beschwerden von Lesern – Auslöser sind die Add-On-CDs der Firmen S.A.D./Koch Media und Kröger Software zum aktuellen Bestseller 'Commandos'. Das über Koch Media vertriebene 'Das Elite Kommando' von S.A.D. soll laut Pro-



**Etikettenschwindel:** Das Elite Kommando enthält keine Szenarien, wie von S.A.D. behauptet.

duktauslobung neben Trainern, Cheatprogrammen und Lösungshilfen auch neue Szenarien enthalten. Originalton der S.A.D.-Produktauslobung 'Das Elite Kommando': „Über 90 neue Szenarien erwarten Sie, wie z. B. Wolfsjagd, Wüstenstadt, Über den Dächern, Feuerwerk, Villa Alcatraz, Hoch-

spannung, Morgengrauen, Vergeltung, Stadtgefechte u.v.a. mehr...“ Doch auf dieser CD-ROM sind nur Spielstände zu finden, keine Szenarien. Ebenso schwach präsentiert sich der Kröger Software-Titel 'Nachschub', bei dem es auch nur Spielstände und kleinere Hilfen gibt. „Eidos distanziert sich klar von diesen Produkten“, meint Volker Rieck von Eidos. „Es handelt sich hier nur mit Einschränkungen um Add-Ons. Auf beiden Produkten sind nur Spielstände gespeichert, also keine neuen Levels.“ Grundsätzlich sei die Rechtsprechung in Deutschland noch so, daß ein Spielstand das geistige Eigentum des Spielers ist, solange keine Programmteile mitgespeichert bzw. genutzt werden. Dies sei bei 'Commandos' nicht der Fall. „Das Ausmaß dieser Rechtslücke äußert sich mit dem Erscheinen der genannten Produkte“, meint Rieck. „Eidos hat seine Handels-Kunden inzwischen mittels Fax über die zweifelhafte Qualität dieser Produkte informiert. Des weiteren sind unsere Rechtsbeistände im Einsatz, um weitere Möglichkeiten zur Unterbindung des Verkaufs dieser Add-Ons auszuschöpfen.“ (ch) ■

## Spiele sind der am schnellsten wachsende Unterhaltungssektor

**Washington.** Die Interactive Digital Software Association (IDSA), der Verband der amerikanischen Computer- und Videospieleindustrie, berichtet, daß das Spielesegment den derzeit am schnellsten wachsenden Bereich der Unterhaltungsindustrie darstellt. „Die interaktive Unterhaltung durchschreitet derzeit einen dynamischen Zeitabschnitt, der durch den Eintritt in den Massenmarkt und die Ausschöpfung neuer Technologien getrieben ist“, sagt Douglas Lowenstein, Präsident der IDSA. Einem Bericht der IDSA zufolge kam es im ersten Halbjahr 1998 zu einem umsatzbezogenen Marktwachstum von 30 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Ende des Jahres sollen in den USA-Haushalten zwischen 27 Millionen und 30 Millionen Next-Generation-Konsolen installiert sein. 45 Prozent der US-Haushalte verfügten 1997 bereits über einen PC. Großes Wachstumspotential sieht man bei Online-Spielen, die dank schneller Internet-Verbindungen und immer schnelleren Modems in Zukunft noch attraktiver werden. Die Unterhaltungssoftware-Industrie in den Vereinigten Staaten beschäftigt

annähernd 50.000 Arbeitnehmer, weitere 17.000 US-Angestellte sind im Ausland für die Unterhaltungssoftware-Industrie tätig. Softwarepiraterie macht auch der



**Douglas Lowenstein, IDSA:** Dynamisches Wachstum der Unterhaltungssoftware-Industrie durch den Eintritt in den Massenmarkt.

US-amerikanischen Industrie zu schaffen. Die IDSA veranschlagt den im Jahr 1997 weltweit entstandenen Schaden durch Softwarepiraterie mit 3,2 Milliarden US-Dollar an entgangenem Umsatz für die Hersteller. (jf) ■

## Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospielebranche vom 25. September 1998

Company	Börsenplatz	Kürzel/WKN	Währung	52-Wochen-Hoch	52-Wochen-Tief	Schlußkurs 11.9.1998	Schlußkurs 18.9.1998	Veränd. in %
3Dfx Interactive	NASDAQ	TDFX	USD	35,25	9,13	9,13	11,31	23,88
3DO Company	NASDAQ	THDO	USD	4,13	1,94	3,44	3,12	-9,30
7th Level	NASDAQ	SEVL	USD	12,63	1,25	2,00	3,25	62,50
Acclaim Entertainment	NASDAQ	AKLM	USD	8,19	2,94	6,56	6,50	-0,91
Activision	NASDAQ	ATVI	USD	18,63	9,38	10,38	11,19	7,80
Adrenalin Interactive	NASDAQ	ADRN	USD	3,69	0,28	0,56	0,53	-5,36
Advanced Micro Devices	NYSE	AMD	USD	40,00	12,75	17,94	20,43	13,88
Brøderbund Software	NASDAQ	BROD	USD	37,75	13,50	13,94	13,94	0,00
Creative Technologies	NASDAQ	CREAF	USD	29,38	8,88	9,38	9,38	0,00
Diamond Multimedia	NASDAQ	DIMD	USD	16,50	3,44	5,13	4,90	-4,48
Eidos Interactive	NASDAQ	EIDSY	USD	21,75	7,50	13,88	11,00	-20,75
Electronic Arts	NASDAQ	ERTS-	USD	57,13	29,94	43,00	43,63	1,47
GT Interactive	NASDAQ	GTIS	USD	12,88	4,75	4,94	4,88	-1,21
Infogrames	Paris	5257	FRF	400,40	188,00	339,00	309,70	-8,64
Intel	NASDAQ	INTC	USD	99,25	65,63	83,00	85,31	2,78
Interactive Magic	NASDAQ	IMGK	USD	14,75	6,50	7,00	6,94	-0,86
Logitech	NASDAQ	LOGIY	USD	18,88	10,75	11,38	11,13	-2,20
Microsoft	NASDAQ	MSFT	USD	119,63	59,00	105,38	113,06	7,29
Midway Games	NASDAQ	MWY	USD	26,81	9,31	12,06	12,13	0,58
S3	NASDAQ	SIII	USD	18,06	2,94	3,13	2,97	-5,11
Sega Enterprises (US-Listing)	NASDAQ	SEGN	USD	8,63	3,63	4,38	4,38	0,00
Sony Corporation (US-Listing)	NYSE	SNE	USD	98,44	70,44	73,94	70,50	-4,65
Take 2 Interactive	NASDAQ	TTWO	USD	8,75	4,50	5,50	6,34	15,27
The Learning Company	NYSE	TLC	USD	32,81	13,00	21,19	21,75	2,64
THQ	NASDAQ	THQI	USD	24,00	6,88	14,88	17,31	16,33
Thrustmaster	NASDAQ	TMSR	USD	19,50	3,50	3,88	3,81	-1,80
Ubi Soft	Paris	5447	FRF	1006,00	536,00	800,00	750,00	-6,25



**Der Nachfolger der preisgekrönten Spielesammlung:**

# GOLD GAMES - JETZT WIEDER NEU!

**EHRlich  
DIE MUSST DU  
KAUFEN!**

**23  
TOP-SPIELE  
AUF 24  
(CD-ROMs!)**



**Bestellen Sie schnell:**

**TEL 0621-4805-182**

**FAX 0621-4805-200**

**GUTE SOFTWARE PREISWERT!**

**TopWare**

**Ab Oktober '98 verfügbar!**



## Activision sichert sich weltweit die exklusive Star Trek-Lizenz für zehn Jahre

Der kalifornische Publisher will mit der weltbekannten Kult-Lizenz sein Produktangebot auf langfristiger Basis für eine breitere Zielgruppe öffnen

**Santa Monica.** Activision hat mit der Paramount-Lizenzabteilung Viacom Consumer Products einen weltweiten, exklusiven Vertrag zur Entwicklung und Veröffentlichung von Unterhaltungssoftware mit der enorm populären 'Star Trek'-Lizenz

**PSX 4MB Memory Card** - „echte“ 4MB, da kein (zufälliges) Kompressionsverfahren / 4x mehr Speicher

**VERGESSLICH?**

LED Digital Display zeigt den aktiven Speicherblock in vielen Farben erhältlich

empf. VK DM 49,95

unterzeichnet. Der Lizenzvertrag umfaßt die Veröffentlichungsrechte für alle Plattformen am gesamten 'Star Trek'-Stoff inklusive aller künftigen Serien und Filme aus dem 'Star Trek'-Universum für die nächsten zehn Jahre, unterliegt jedoch dem Ablauf der Publishing-Vereinbarungen, die Viacom Consumer Products zur Zeit noch für bestimmte 'Star Trek'-Artikel unterhält. Damit hat Viacom Consumer Products erstmals einen exklusiven Lizenzvertrag mit einem unabhängigen Software-Publisher abgeschlossen. „Schon seit über 30 Jahren begeistert Star Trek die Publikumsherzen

weltweit“, erklärt Activisions Chairman und CEO Robert Kotick. „Mit dieser Vereinbarung können wir die komplexe, intergalaktische Geschichte und die Traditionen des Star Trek-Universums ausbauen und eine große Anzahl neuer und aufregender Produkte auf den Markt bringen. Da der Wettbewerb um den Verbraucheranteil wächst, werden erfolgreiche, bereits bekannte Marken ein wesentlicher Bestandteil unseres langfristigen Erfolges werden. Diese Ankündigung ist ein weiterer Beweis dafür, daß wir das Portfolio an Lizenzen erweitern

**PSX Hyper Duo Shock Controller** - Analog/Digital Controller / zusätzliche Motoren für doppelten Vibrationseffekt!

**GESCHOCKT?**

der Digital/Analog-Betrieb wird durch eine LED angezeigt in fünf Farben erhältlich

empf. VK DM 49,95

und stärken wollen, was die Basis für unsere Produktreihe bilden soll. Unser Ziel ist die Kreation einer diversifizierten Produktpalette, die ein breiteres Publikum anspricht, und zwar sowohl Gelegenheitsspieler als auch eingefleischte Spielerfans.“ Der erste im Rahmen des Li-



**Robert Kotick, Activision: Bekannte und erfolgreiche Marken als Basis für langfristigen Erfolg.**

zenzvertrages von Activision geplante Titel wird auf Basis des im Winter 1998 erscheinenden Kinofilms 'Star Trek: Insurrection' entwickelt werden. (fo) ■

**PSX XPLORER** - die ultimative Cheat Cartridge - updatet über PCLink / komfortable Bedienführung

**GEMOGELT?**

mehr als 1000 Cheats vorab gespeichert

empf. VK DM 99,95

## SouthPeak gibt Drachen Zor auf

Cary. SouthPeak Interactive hat die Publishingpläne für das Fantasy-Fighting-Game 'Drachen Zor' aufgegeben und wird den Titel nicht auf den Markt bringen. Obwohl sich SouthPeak gegen den von 8th Wonder Games entwickelten Titel entschieden hat, schließt SouthPeak nicht aus, künftig selbst Spiele zu entwickeln, die auf dem 'Drachen Zor'-Universum basieren. „Drachen Zor hat einfach die Qualitätsanforderungen nicht erfüllt, die wir uns selbst auferlegt und bei unseren eigenen Titeln standardisiert haben“, erklärt SouthPeak-President Armistead Sapp. „Dennoch glauben wir weiterhin, daß die starken und einzigartigen Charaktere, die Spieleumgebungen und die Story eine hervorragende Grundlage für ein spannendes Fighting Game bieten. Daher werden wir sicher prüfen, wie wir diese Elemente sinnvoll weiterentwickeln und in unser zukünftiges Produktprogramm integrieren können.“ (fo) ■

## Final Fantasy VIII soll Sonys PDA unterstützen

Tokio. Der japanische Spieleentwickler Square Soft hat angekündigt, daß das nächste Rollenspiel aus eigenem Hause kompatibel mit Sonys neuem Personal Digital Assistant (PDA) sein wird. Dies wird kein geringeres Spiel als 'Final Fantasy VIII' sein. Noch macht das Unternehmen keine Angaben darüber, in welcher Form der PDA genutzt werden soll. Man kann jedoch davon ausgehen, daß die Möglichkeit besteht, die Charaktere zu trainieren, und daß die sogenannten Guardian Force Creatures zwischen Spielern getauscht werden können. Auf der Tokyo Game Show im Oktober soll es genauere Details zu der Fortsetzung des Fantasy-Epos' aus dem Hause Square Soft geben. (jf) ■

## Midway kauft eine Million Aktien zurück

Corsicana. Nachdem Midway den Rückkauf von einer Million Aktien des eigenen Unternehmens abgeschlossen hat, haben die Gesellschafter nun dem zusätzlichen Kauf von einer weiteren Million Aktien zugestimmt. Der weitere Rückkauf wird von Midway in unregelmäßigen Abständen im Laufe des nächsten Jahres erfolgen, wobei das Unternehmen das Timing und die Menge der Teilrückkäufe von der jeweiligen Marktsituation abhängig machen will. Der bereits erfolgte Rückkauf der Wertpapiere wurde innerhalb von nur zwei Quartalen nach Zustimmung der Gesellschafter getätigt. (fo) ■

**PSX Scorpion Light Gun** - bekannt als James Bond Waffe - kompatibel zu GunCon™-Spielen / Special Weapon Button

**MEIN NAME IST...**

mit eingebauter Rumble Funktion/Auto Reload & Auto Fire

empf. VK DM 89,95

e-mail: [highcom@blaze.de](mailto:highcom@blaze.de)

**BLAZE**

Internet: <http://www.blaze.de>

Vertrieb Deutschland:  
Highcom GmbH - Siemensring 25 - 47877 Willich Tel.: 02154 - 9452 - 30 Fax - 33

Vertrieb Schweiz:  
ABC Software AG - Bahweg Nord - CH-9475 Sarnen



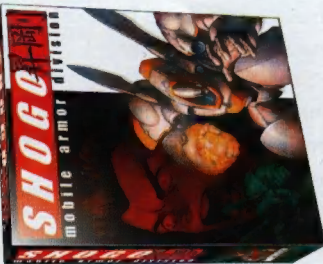
**Mittelalterliche Stimmung in Monschau:** Ubi Soft nutzte die stimmungsvolle Kulisse der 800 Jahr-Feier auf dem Marktplatz der Burg Monschau in der Eifel, um die aktuellen PC-Titel 'Ashgan' und 'Hype - The Time Quest' sowie das von 3DO entwickelte Rollenspiel 'Might & Magic VI' mit einem Promotor im Ritterkostüm in passender Atmosphäre zu präsentieren. Ein besonderer Publikumsmagnet waren die Gewinnspiele, bei denen es im Stundentakt attraktive Preise zu gewinnen gab.



# SHOGA 昇岡

mobile armor division

DER EINZIGARTIGE  
3D-SHOOTER !!



Christian Keller, Power Play 11/98:

"Die Handlungstiefe ist bemerkenswert und in dieser Form noch nicht dagewesen." "Garniert mit ein paar abgefahrenen Ideen und dem für dieses Genre obligatorischen Multiplayer-Modus, ist SHOGO für mich momentan die erste Wahl, wenn es darum geht, in der Ich-Perspektive auf virtuelle Widersacher zu ballern."

Singleplayer  
**88%**

Multiplayer  
**87%**



Es kommt nicht auf die Größe an...

...oder doch?



## Features

- Kämpfen Sie innerhalb/außerhalb des Mechs mit insges. **20 Waffen**
- Wählen Sie einen von vier transformierbaren Robotern
- Dynamische Storyline und Missionsziele, die sich anhand Ihrer Aktionen im Spiel entwickeln.
- Charaktere & Story im Manga-Stil
- Über 40 nervenaufreibende Level
- Mehr als 30 herausfordernde Gegner, die die Umgebung zu Ihrem Vorteil ausnutzen werden.
- Dynamische Lichteffekte, Schatteneffekte und unglaubliche Special-F/X
- Spielen Sie mit bis zu **32 Mitspielern** (Direct Play) über Internet, Netzwerk oder Modem. Gegenüber, Miteinander od. im Team.

Irrtum und Änderungen vorbehalten.  
CDV Software GmbH • Postfach 27149  
76014 Karlsruhe • Fon: 0721/97224-0  
Fax: 0721/97224-24 • WWW.CDV.DE



Ab Ende Oktober im Handel!

WWW.SHOGO-MAD.COM

Shogo: Mobile Armor Division and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc.

SYSTEMANFORDERUNGEN:

Ohne 3D-Karte: Pentium II 233 MHz  
Mit 3D-Karte: Pentium 133 MHz  
32 MB RAM, Windows 95, 4X CD-ROM

Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17



# Tekken 3 dominiert den britischen PlayStation-Markt



**Tekken 3 bestimmt mit 45.000 verkauften Einheiten in der ersten Woche nach Release des PSX-Titels klar den britischen Softwaremarkt.**

**London.** Sony konnte von Namcos Prügelspiel-Referenz 'Tekken 3' bereits in der ersten Woche nach dem Release in Großbritannien 45.000 Einheiten des PlayStation-

Knüllers mit einem Warenwert von rund zwei Millionen Pfund Sterling verkaufen. Laut Chart-Track-Erhebung hat das Produkt den britischen Vollpreis-Konsolenverkäufen der betreffenden Woche einen Anstieg um 21 Prozent beschert.

Die britischen Konsolenverkäufe im Vollpreissegment gingen im Vergleich zur Vorwoche jedoch um vier Prozent zurück. Ohne die Veröffentlichung von 'Tekken 3' wären die Konsolenverkäufe in dieser Woche laut Chart-Track jedoch um ganze 16 Prozent gefallen. (fo) ■

## Sony UK verbessert Personalstruktur für das kommende Weihnachtsgeschäft

**London.** Sony Computer Entertainment UK bereitet sich personalpolitisch auf das Weihnachtsgeschäft vor. Zunächst soll ein neuer National Key Accounts Manager eingestellt werden. Außerdem sucht das Unternehmen einen Trade Marketing Manager. „Wir wollen sicherstellen, daß wir für die Weihnachtssaison perfekt aufgestellt sind“, sagt Kevin Jowett, der im

gleichen Schritt vom National Sales Manager zum Director of Sales befördert wurde. Das steigende Geschäftsvolumen hat Sony Computer Entertainment UK unterdessen auch zum Ausbau der Geschäftsräume gezwungen. Ein Zusatzstockwerk im Sony Music Building in Soho wird nun von Sony Computer Entertainment genutzt. (l/fj/f) ■

## Pariser Bildungspolitik setzt auf Multimedia

**Paris.** Frankreich eilt in Europa bei der Etablierung von Lernsoftware weiter voraus: Die französische Regierung hat eine Ausschreibung über 220 Millionen Franc zur Herstellung von Lern- und Multimediastsoftware angekündigt. Bildungsminister Claude Allegre hat eine radikale Wende in der französischen Bildungspolitik signalisiert. Bereits jetzt wurden rund 1.000 Stellen zur Ausbildung von Lehrern an Multimedia-Lernsystemen geschaffen. Diese Maßnahme folgt auf einen Beschluß vom letzten Jahr, neue Technologien in die Bildungseinrichtungen einzuführen. Im Rahmen des Planes sollen bis zum Jahr 2000 jeder Lehrer, jeder Student und jede Klasse eine eMail-Adresse erhalten. Bereits bis zum Herbst soll die Größe des französischen Schulnetzwerkes Renater ver-hundertfacht und dann bis Ende 1999 nochmals verzehnfacht werden. Allegre behauptet, daß bereits 82 Prozent der französischen weiterführenden Schulen über einen Internet-Anschluß verfügen. Dies ist Teil einer 500 Millionen Franc schweren Investition des Bildungsministeriums. (ch) ■

## Kurz & Wichtig

**Gremlin verlängert Abkommen mit Fußballstar Alan Shearer**

**Sheffield.** Gremlin hat das Promotion- und Lizenzabkommen mit dem englischen Fußballstar Alan Shearer verlängert. Das Unternehmen hatte den Kicker bereits für 'Actua Soccer 2' für den britischen Markt gewinnen können. (ch) ■

## Sega of America verstärkt Topmanagement

**Redwood City.** Sega of America hat als Vorbereitung auf den im nächsten Jahr bevorstehenden Launch der neuen Superkonsole Dreamcast zwei Positionen im Topmanagement neu besetzt. Jared Rosen wurde als neuer Director of Research and Development eingestellt und ist somit für die Dreamcast-Software-Entwicklungsprojekte in den USA und Europa verantwortlich. Zum gleichen Zeitpunkt hat Stephen Ackroyd die Position des General Manager of Business Development übernommen. (fo) ■

## Zykon auf Expansionskurs

**Antwerpen.** Der Peripherie-Spezialist Zykon baut seine internationalen Geschäfte weiter aus. Das belgische Unternehmen bereitet sich auf die Eröffnung weiterer Geschäftsstellen im europäischen Raum und in Nordamerika vor. Dadurch will Zykon Lieferzeiten verkürzen und die Retouren- und Reklamationsabwicklung vereinfachen. Zykon produziert und vertreibt weltweit Joysticks, Joypads und Lenkräder für PC, PlayStation und N64. (fo) ■

## Microsoft sponsert Supercross

**Redmond.** Microsoft fördert als exklusiver PC-Entertainment-Sponsor die 'U.S. Open of Supercross' in Las Vegas. Anfang Oktober können die Besucher auf dem Microsoft-Stand den aktuellen Titel 'Motocross Madness' über Großbildleinwand und Promotion-Aufbauten probespielen. (fo) ■

## Internationale Bestseller

### USA

- PC CD-ROM**
1. Diablo Cendant
  2. Deer Hunter GTI
  3. StarCraft Cendant
  4. Titanic Cyberflix
  5. Rocky Mtn. Trophy Hunter GTI

### PlayStation

1. WWF War Zone Acclaim
2. NCAA Football '99 EA
3. Madden '99 EA
4. NFL Gameday Sony
5. Gran Turismo Sony

### Nintendo 64

1. WWF War Zone Acclaim
2. Banjo-Kazooie Nintendo
3. GoldenEye 007 Nintendo
4. Waiata Country Club Nintendo
5. Mission: Impossible Infogrames

Quelle: PC Data. Bei PC-CD-ROM Erhebungszeitraum vom 6.9. bis 13.9.98

### Österreich

- PC CD-ROM**
1. Motocross Madness Microsoft
  2. Carrier Strike Fighter Int. Magic
  3. Final Fantasy VII Eidos
  4. Myst Special Edition Broderbund
  5. KKND Krossfire EA

### PlayStation

1. Tekken 3 Namco/Sony
2. Wargames EA
3. VR Baseball '99 Interplay
4. Batman & Robin Acclaim
5. Gran Turismo Sony

### Nintendo 64

1. ISS 98 Konami
2. GoldenEye 007 Nintendo
3. GT64 Infogrames
4. Lylat Wars Nintendo
5. Snowboard Kids Nintendo

Quelle: Virgin Megastores

### Belgien

- PC CD-ROM**
1. Commandos Eidos
  2. Red Alert Mega Pack Compilation
  3. Myst Special Edition Broderbund
  4. Spec Ops Take 2
  5. Final Fantasy VII Eidos

### PlayStation

1. Tekken 3 Namco
2. Fluid Sony
3. Gran Turismo Sony
4. Colin McRae Rally Codemasters
5. Heart of Darkness Infogrames

### Nintendo 64

1. ISS 98 Konami
2. Banjo-Kazooie Nintendo
3. GoldenEye 007 Nintendo
4. Forsaken Acclaim
5. Super Mario Kart 64 Nintendo

Quelle: MCV UK

### Holland

- PC-CD-ROM**
1. Myst Special Edition Broderbund
  2. Red Alert Mega Pack Compilation
  3. 7 Kingdoms Int. Magic
  4. Unreal GTI
  5. G. Battles Triple Pack Compilation

### PlayStation

1. Tekken 3 Namco
2. Heart of Darkness Infogrames
3. Tommi Makinen UbiSoft
4. Colin McRae Rally Codemasters
5. Resident Evil 2 Capcom

### Nintendo 64

1. ISS 98 Konami
2. Banjo-Kazooie Nintendo
3. Bust-A-Move 2 Acclaim
4. Yoshi's Story Nintendo
5. Virtual Chess Titus

Quelle: MCV UK



# dynatex

**ABC**  
A FUNSOFT COMPANY

**RUSHWARE**  
FUNSOFT

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**Akkaim**  
Entertainment GmbH

**GROSSHANDEL**  
für Video-und Computerspiele

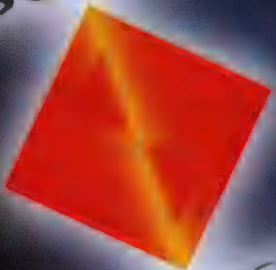
**avallion**  
vertriebs  
GmbH

**EIDOS**  
INTERACTIVE

**EINSTEIGERPAKETE**  
für Verleih in Videotheken

**SONY**

**ELECTRONIC ARTS**



COMPUTER  
ENTERTAINMENT


**BMG**  
INTERACTIVE

**KINGSOFT**

**LAGUNA**  
VIDEO GAMES

**INTERACT**  
by Jöllenbeck

**Nintendo-Vollsortiment**  
Stützpunktgroßhändler für Sony

**LEISURES**  **FT**

**CDV**  
Software GmbH

**KONAMI**

**Nintendo**

**JOY  
TECH**  
GERMANY



WIR HABEN DAS  
ZEUG ZUM SPIELEN

 **CUC SOFTWARE**

**Ubi Soft** 

# dynatex

TELEFON: (02 31) 45 000 - 0  
TELEFAX: (02 31) 45 000-29  
SCHLEEFSTR. 8 • 44287 DORTMUND  
[www.dynatex.de](http://www.dynatex.de)  
eMail: [dynatex@dynatex.de](mailto:dynatex@dynatex.de)



## 3Dfx sucht Nähe zu europäischen Entwicklern

**London.** Der führende Hersteller von 3D-Chips eröffnet seine neuen europäischen Headquarters in London. Man will durch die Präsenz in London engeren Kontakt zu den europäischen Spieleentwicklern aufbauen. Außerdem soll das neue Büro als Vertriebs-Basis des expandierenden 3Dfx-Geschäfts dienen. „Einige der innovativsten 3D-Spiele kommen aus Europa“, sagt Greg Ballard, CEO bei 3Dfx. „Das Büro in London ermöglicht es uns, Entwickler dieser Spiele besser zu unterstützen und uns auch intensiver um die Konsumenten zu kümmern“, so Ballard weiter. (sd/jf) ■



**Greg Ballard, 3Dfx:** Die europäische Niederlassung soll helfen, die Kommunikation mit Entwicklern und Konsumenten zu verbessern.

## Steigt Namco in die Nintendo-64-Entwicklung ein?

**Tokio.** Namco wird Meldungen verschiedener Online-News-Services zufolge offenbar die Entwicklung von PlayStation-Spielen einstellen. Die Firma hat die technischen Grenzen bei der Entwicklung für diese Plattform angeblich erreicht. Offensichtlich arbeiten Namco-Teams aber bereits an Spielen für den PlayStation-Nachfolger. Nun liegt die Vermutung nahe, daß Namco bis zum Release der PlayStation 2 auf ein anderes Format umsteigen wird. Dies könnte das Nintendo 64 sein, da man noch nicht genügend Erfahrung mit den Dreamcast-Entwicklungstools hat, die Programmierer aber angeblich mit dem Nintendo 64 vertraut sind. Namco pflegt seit Jahren enge Beziehungen zu Sony und wird dem Unternehmen wohl langfristig treu bleiben. Wer ein mögliches N64-Spiel von Namco vermarkten könnte, ist unklar. (jf) ■

## VistraMan lokalisiert jegliche Art von Software einfach per Mausklick

Günstiges Tool ermöglicht Lokalisierung auch für kleine Märkte

**Bonn.** Das Softwarehaus PASS Engineering GmbH bietet mit 'VistraMan' ein Programm zur Lokalisierung beliebigsprachiger Software an. Lokalisierungsprojekte können damit – entkoppelt von der eigentlichen Software-Entwicklung – durchgeführt und verwaltet werden. Im Vergleich zum normalen Vorgehen bei Übersetzungen sollen sich die Entwicklungskosten für lokalisierte Softwareversionen laut Herstellerangaben deutlich verringern. Damit könnten sich für viele Unternehmen erstmals auch Lokalisierungen für kleine Märkte wie den isländischen, arabischen oder flämischen Sprachraum lohnen. Die Software wird zu einem Preis von

DM 900,- angeboten, so daß sich die Anschaffungskosten bereits bei einmaligem Einsatz amortisieren. Eine spezielle Unicode-Version des Programmes erlaubt auch eine Übersetzung in asiatische Sprachen. 'VistraMan' läuft auf allen gängigen Windows-Plattformen und unterstützt Programme, die in Visual C++, Borland C++ oder Visual Basic geschrieben sind. Andere Schnittstellen, wie zum Beispiel Delphi und Java, sind nach Angaben des Herstellers in Vorbereitung. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.pass-engineering.com](http://www.pass-engineering.com). Bestellen können Sie das Produkt unter folgender Rufnummer: 0228-697242. (jf) ■

## Gremlin schließt Partnerschaft mit nVidia

**Sheffield.** Gremlin Interactive hat eine strategische Partnerschaft mit dem 3D-Grafikspezialisten nVidia Corporation, Hersteller des neuen 3D-Beschleunigerchips Riva TNT, abgeschlossen. Das Abkommen verschafft Gremlin Interactive frühen Zugriff auf die Riva-Technologie sowie auf alle zukünftigen auf Hardware oder Software basierenden nVidia-Entwicklungstools. Im Gegenzug werden alle Gremlin-Produkte das Firmen-Logo des kalifornischen Grafikspezialisten tragen. Die ersten Produkte, die von der Partnerschaft profitieren sollen, sind die PC-CD-ROM-Titel 'Soul-Bringer', 'Actua Soccer 3' und 'Tribal Lore'. (jf) ■

## Hinter den Kulissen: Red Lemon Studios

### Nicht Fließbandspiele, sondern eine überschaubarer Anzahl an Topsellern soll Publisher anlocken

Die ehemaligen Gremlin-Entwickler Andy Campbell, Laurent Noel und Andy Findlay haben sich vor einiger Zeit selbständig gemacht – jetzt stehen sie mit den ersten Projekten im Blickpunkt

Red Lemon gilt als Schottlands derzeit dynamischstes Entwicklungshaus für Computer- und Videospiele. Das Unternehmen wurde im August 1996 von Andy Campbell, Laurent Noel und Andy Findlay, drei ehemaligen Gremlin-Mitarbeitern, gegründet, weil sie es satt hatten, ständig Fußballspiele zu produzieren, heißt es. Unter ihrer Führung entstanden Spiele wie beispielsweise 'Euro '96' und 'Actua Soccer'. Derzeit beschäftigt Red Lemon 30 Mitarbeiter. Grundsätzlich will man unabhängig bleiben. Red Lemon entscheidet über die Vergabe von Publishing-Rechten von Titel zu Titel. Langfristige Publishing-Deals sollen nicht abgeschlossen werden. „Ziel ist es, Produkte intern zu entwickeln und völlige kreative Freiheit zu haben. Wir wollen einen Prototypen fertig haben, bevor wir mit Publishern Distributionsgespräche führen“, erklärt Geschäftsführer Andy Campbell die Geschäftsphilosophie. Bislang hat das Studio noch kein Spiel veröffentlicht. Derzeit arbeitet Red Lemon jedoch an mehreren Titeln. Für Eidos Interactive ist das PC-Spiel 'Braveheart' in Entwicklung, eine Mi-

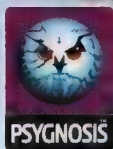


**Andy Campbell, Geschäftsführer von Red Lemon, setzt auf Unabhängigkeit als Basis für Kreativität und Markterfolg.**

schung aus 'Civilization'- und 'Command & Conquer'-Elementen. Das epische Spiel erzählt die Geschichte Schottlands im Jahre 1296, in dem das Land um seine Unabhängigkeit kämpft. Schlachten, Spionage und Diplomatie werden die Kernelemente des Spiels sein. Die Lizenz des 'Braveheart'-Kinofilms mit Mel Gibson sicherte sich Eidos erst kürzlich. Erster Red Lemon-Titel wird jedoch 'Aironauts' sein. Das Arcade-orientierte Shooting-Game soll noch in diesem Jahr für PC

und PlayStation erscheinen und über Infogrames vermarktet und vertrieben werden. Das Unternehmen arbeitet darüber hinaus bereits als einer der wenigen europäischen Entwickler an einem Dreamcast-Titel. Es soll sich dabei um ein strategisches Actionspiel mit Ego-Perspektive handeln. „Die Dinge bei Red Lemon entwickeln sich unerwartet gut“, sagt Andy Campbell. Bereits jetzt hegt das Unternehmen Expansionsgedanken. Das Studio in Glasgow soll ausgebaut werden, neue Büros in London und Kalifornien sind in Planung. Innerhalb der nächsten zwei Jahre soll die Mitarbeiterzahl auf 80 Personen ausgebaut werden. Erst kürzlich wurden 650.000 £ an Investment-Kapital aufgenommen, um den Expansionsbestrebungen auch finanziell gerecht zu werden. Red Lemon will jedoch von Massenproduktion nichts wissen: „Wir arbeiten nicht an einem Spielfließband, sondern werden stets versuchen, einige wenige Bestseller zu produzieren“, sagt Andy Campbell. Kontaktadresse: 141 St. James Road, Glasgow, G4 0LT, Scotland, Telefon: 0044-141-303-8303, Website: [www.redlemon.com](http://www.redlemon.com). (jf) ■





REGEL 85a

„Alle an der Meisterschaft teilnehmenden Fahrer werden  
mitsamt ihrer kompletten Rennausrüstung gewogen.“

Offizielles FIA-Reglement.

Und Ihr Rennen beginnt am 30. Oktober.

Formel 1 '98. Echt amtlich.







## Computec-Awards '98: Schlamm-schlacht und Dschungelfieber

Wer dachte, beim diesjährigen Event im Rahmen der Computec-Preisverleihung mit ein paar wunden Daumen und Muskelkater davonzukommen, sah sich getäuscht. Nicht der Geruch von Gummi und Abgasen dominierte die Positionskämpfe beim diesjährigen VIP-Rennen, sondern knochenharte Arbeit auf schlammigen Off-Road-Pisten. Das Quad-Rennen forderte die letzten Kräfte der angetretenen Vertreter aus Industrie und Handel. Daß der Umgang mit den vierrädrigen Geländemaschinen den Piloten einiges an fahrerischem Geschick abverlangte, bewiesen unfreiwillige Überschläge und diverse Ausflüge ins Schlammbett. Nur gut, daß für eine adäquate Schutz-Ausrüstung gesorgt war. So konnten alle Teilnehmer unverletzt der am Abend folgenden Preisverleihung zum 'Spiel des Jahres '98' sowie der Vergabe der MCV-Awards beiwohnen.

Der angebrachte Respekt gegenüber den flotten Quad-Rennern war den meisten vor Rennbeginn anzusehen. Die schlammige Off-Road-Piste hatte es schließlich auch in sich. Von flachen Betonpisten, bei denen man schlimmstenfalls den richtigen Anbremspunkt verpaßt und etwas unsanft in die Fahrbahnbegrenzung knallt, mußte man sich in diesem Jahr gedanklich verabschieden. Wer beim Befahren der hügeligen und zum Teil auch seitlich abfallenden Strecke nicht das Gleichgewicht behielt, wurde flugs unter der nicht gerade leichten Höllenmaschine begraben. Dennoch war das Risiko vertretbar. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit wußte das gesamte Teilnehmerfeld, wie die drahtigen PS-

Biester zu steuern sind. Nachdem die Teams bestimmt, die ersten Schlammklumpen nach dem Einfahren abgeklopft und die optimale Sitzstellung gefunden war, wurde es ernst. Welches der Teams nach Ablauf von zwei Stunden die meisten Runden gefahren hatte, war Sieger. Halt, das war noch nicht alles! Parallel mußten sich die Teams im Service-Zelt an einer vierspurigen Carrera-Bahn verdingen. Die Kombination der Mannschafts-Ergebnisse aus Quad- und Modellbahn-Rennen entschied darüber, welche Teams zum

**Freudentaumel bei der Siegerehrung: Die erschöpften, aber glücklichen Gewinner des Computec-Quadrennens bereiten sich auf die obligatorische Champagnerdusche vor.**



**Dramatische Verfolgungsrennen auf schlammiger Piste: Beim Quad-Rennen dürfte ordentlich Gas gegeben werden, zum Glück gab es passende Kleidung.**







Die Abendveranstaltung fand in einem Gewächshaus statt, das als Dschungel umdekoriert war und durch entsprechende Lichteffekte und Geräusche Südsee-Atmosphäre vermittelte.



Dieter Marchsreiter von der PR-Agentur Text 100, PC Action-Chefredakteur Christian Müller und Thomas Caric, Microsoft (v.l.n.r.). Microsoft erhielt für Age of Empires den Award für das PC-Spiel des Jahres 1998.

Schluß auf das begehrte Treppchen steigen durften. Glücklicher, oder soll man sagen verdienter Sieger war das Team um Gerd Körnig (TLC), Leo Jackstädt (Cendant Software), Norman Böhe (GT Interactive) und Rick Nürnberg (GT Interactive). Das Team überzeugte neben seinem kompromißlosen Fahrstil auf der Schlammrutsche auch durch Fingerspitzen-Gefühl an der elektrischen Rennbahn. Standesgemäß ließ man schließlich die Korken der Champagner-Fla-

schen knallen und spülte neben den staubigen Kehlen auch die Reste der klebrigen Erde von der mitgenommenen Renn-Kleidung.

#### Dschungelatmosphäre und heiße Rhythmen bei der Verleihung zum Spiel des Jahres '98

Nachdem die Dämmerung hereingebrochen war, versammelten sich etwa 150 Industrie- und Handelsvertreter zur abendlichen Computec-Preisverleihung. Auch in die-



Sony Computer Entertainment sahnte für Gran Turismo den Preis für das beste PlayStation-Spiel 1998 ab. Manfred Gerdes bedankte sich bei der Preisübergabe für den Support der Lizenznehmer in den vergangenen Monaten.

### Die MCV-Awards '98

MCV Marketing-Idee 1998

#### Eidos Interactive

Auszeichnung für das Product Placement von Lara Croft im Musik-Video von 'Die Ärzte'.



MCV PR-Idee 1998

#### Electronic Arts

Auszeichnung für die PR-Idee, den Ausgang der Fußball-WM in den Massenmedien mit 'Frankreich '98' vorauszurechnen.

### Die Computer- und Videospiele des Jahres 1998



PC-Spiel des Jahres 1998

#### Age of Empires (Microsoft)

Weitere Nominierungen:

- Anno 1602 (Sunflowers)
- Commandos – Hinter feindlichen Linien (Eidos)
- F1 Racing Simulation (Ubi Soft)
- Unreal (GT Interactive)

PlayStation-Spiel des Jahres 1998

#### Gran Turismo (Sony Computer Entertainment)

Weitere Nominierungen:

- Abe's Oddysee (GT Interactive)
- Colony Wars (Psygnosis)
- Final Fantasy VII (Squaresoft/Sony)
- Tekken 3 (Namco/Sony)

Nintendo 64-Spiel des Jahres 1998

#### Banjo-Kazooie (Nintendo/Rare)

Weitere Nominierungen:

- Diddy Kong Racing (Nintendo/Rare)
- Forsaken (Acclaim)
- Frankreich '98 (Electronic Arts)
- Int. Superstar Soccer '98 (Konami)

KLEINE

PROBLEME

LASSEN SICH

GANZ

EINFACH

LÖSEN...



GLOBAL DOMINATION



www.psygnosis.com/globaldomination

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.



sem Jahr wurden die nach Meinung der Redaktionen der Computec-Fachmagazine besten Spiele für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64 ausgezeichnet. Hierzu lud man die Besucher in ein Gewächshaus ein, das als tropischer Dschungel dekoriert war. Am Eingang erhielt jeder Besucher eine mysteriöse goldene Walnuß, deren Bedeutung sich im Verlauf des Abends noch aufklären sollte. Nach der Eröffnung des Karibischen Buffets sorgten fünf brasilianische Tänzerinnen für Südsee-Stimmung. Schließlich folgte die Preisübergabe. Christian Müller, Chefredakteur von PC Action, und Hans Ippisch, Chefredakteur N-Zone, stellten zunächst die nominierten Spiele auf einer Monitorwand vor. Die Auszeichnung zum PC-Spiel des Jahres '98 ging schließlich an 'Age of Empires' von Microsoft. Die Jury war der Auffassung, daß die Programmierer des Echtzeit-Strategiespiels es auf eindrucksvolle Weise geschafft hätte, historische Themen in ein grafisch und spielerisch brillantes Computerspiel umzusetzen. Als bestes PlayStation-Spiel wurde das Sony-Rennspiel 'Gran Turismo'

mit der begehrten Trophäe ausgezeichnet. Das Spiel setzt nach Meinung der Redaktionen einen neuen Standard im Genre und begeistert die Spieler mit atemberaubender Grafik und tollem Gameplay. Für Nintendo 64 wurde schließlich der Titel 'Banjo-Kazooie' als Spiel des Jahres '98 prämiert. Das Spiel ist eine Co-Produktion von Nintendo und dem englischen Entwickler Rare Software. Die Redakteure waren beeindruckt von der hervorragenden Grafik und dem ausgeklügelten Leveldesign.

## MCV vergibt die Awards für die Marketing- und die PR-Idee des Jahres 1998

Im Anschluß an die Preisverleihung der Spielredaktionen kam es zur Übergabe der diesjährigen MCV-Awards. Prämiert wurde die beste Marketing-Idee sowie die nach Meinung der MCV-Redaktion beste Idee im Bereich Public Relation. Mit dem Product Placement im Rahmen des Musikvideos der Pop-Gruppe 'Die Ärzte' räumte Eidos Interactive den Marketing-Preis ab. Lara Croft hatte einen dominanten Auftritt in dem Video,



Nach der Preisverleihung durfte nach Herzenslust gezockt werden. Der beste Spieler, in diesem Fall eine Spielerin, gewann eine Karibik-Reise im Wert von 10.000 DM.

das wochenlang als Dauergast bei den Musiksendern VIVA und MTV vertreten war. Mit den Musikern der Band lieferte sich die virtuelle Abenteuerin heiße Gefechte, die so geräuschintensiv waren, daß die eigentliche Musik der Kultband teilweise in den Hintergrund geriet. Knut-Jochen Bergel, Vertriebsdirektor bei Eidos, unterstrich, daß das Vermarktungspotential für Lara Croft noch lange nicht ausgeschöpft sei. Schon bald will man mit noch beeindruckenderen Aktionen auf die 'Tomb Raider'-Dame aufmerksam machen. Den Preis für die beste PR-Idee des Jahres 1998 konnte hingegen Electronic Arts entgegennehmen. Das Unternehmen ließ in den Massenmedien mit Hilfe von 'Frankreich '98' den Sieger der Fußballweltmeisterschaft vorausberechnen und erwarb dadurch mehrseitige Berichte in bekannten Publikumsmagazinen sowie Auftritte im Deutschen Sportfernsehen. Daß dort schließlich Deutschland als Weltmeister hervorging und nicht – wie in der Realität – Frankreich, sollte man im nachhinein nicht dem hervorragenden EA-Produkt anlasten. Die Bevölkerung nahm die letzt-

lich nicht eingetretene Prognose im Vorfeld der Weltmeisterschaft mit Genugtuung zur Kenntnis, und viele kauften mit dem Titel zum ersten Mal ein PC-Spiel.

## Stimmungsvoller Ausklang und das Geheimnis der goldenen Nuß

Zum Ausklang des Abends kam dann schließlich die goldene Nuß ins Spiel. Nachdem die umjubelten Sieger das Podium verlassen hatten, trat Moderator Mr. H Dally auf den Plan. Er verkündete, worauf alle Gäste gespannt waren: Im Tausch gegen die goldene Nuß durften die Besucher einen kleinen Sack mit Jetons entgegennehmen. Ein zuvor hinter Rattan-Wänden verstecktes tropisches Spielcasino wurde eröffnet. Bis in die frühen Morgenstunden durfte an Roulette-, Poker- und Baccara-Tischen um die Wette gezockt werden. Denn der Gast mit dem höchsten Gewinn durfte sich nach Casinofluß über den Gewinn einer Karibik-Reise im Wert von 10.000 DM freuen. Als glückliche Gewinnerin ging schließlich Dagmar Munk, freie PR-Managerin bei Egmont Interactive, hervor. (jf) ■



Für das Product Placement von Lara Croft im Ärzte-Video gab es den Marketing-Award für Eidos. V.l.n.r.: Falko Ossmann, Christoph Holowaty (beide MCV) Knut-Jochen Bergel, Volker Rieck, Jürgen Fröhlich (MCV) und Kay Lankarany.



Marc Trennheuser (Mitte), Electronic Arts, übernahm den MCV-PR-Award aus den Händen der MCV-Redakteure. Mit Frankreich '98 ließ Electronic Arts in den Massenmedien die Fußballweltmeisterschaft vorausberechnen.

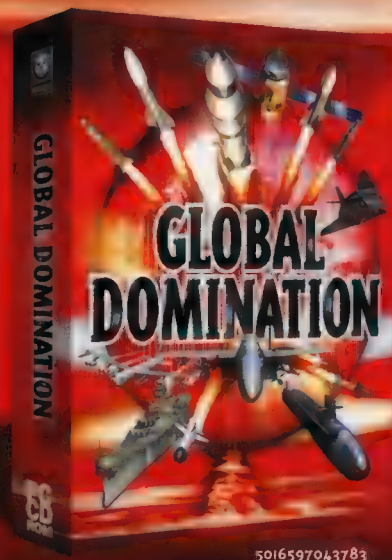


Als Spiel des Jahres für Nintendo 64 wurde Banjo-Kazooie ausgezeichnet. Michael Friesl, Wolfgang Ebert und Heinrich Hofmeier von Nintendo (v.l.n.r.) nehmen stolz die begehrte Trophäe entgegen.



# GLOBAL DOMINATION

...GROSSE AUCH !



5016597043783



053203042797

AB OKTOBER (PC), NOVEMBER (PS)

„...Global Domination verfügt über alle Anlagen, um sich zu einem echten Schmankerl für alle Strategiespiel-Freunde zu entwickeln.“

*Offizielles PlayStation Magazin 9/98*

„Das Gameplay ist frisch und unverbraucht ... dafür gibt es schon mal die Goldene Innovations-Medaille.“

*Power Play 9/98*

#### INFORMATIONEN UND BESTELLUNGEN:

Deutschland: Psygnosis Deutschland GmbH - Customer Service, Tel.: 0494/69400-11, x24 (24h), Fax: 0494/69400-12, 99

Österreich (PC): Dynamix Systems, Tel.: 01/4045300, Fax: 01/4045301

Schweiz (PC): M. Software AG, Tel.: 041/4550000, Fax: 041/4550001

Österreich (PSX): Sony Computer Entertainment Österreich, Tel.: 01/610100, Fax: 01/61051500

Schweiz (PSX): Sony Computer Entertainment Schweiz, Tel.: 054/444400, Fax: 052245/1819



[www.psygnosis.com/globaldomination](http://www.psygnosis.com/globaldomination)

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM of and © 1998-99 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.



# Die neue Grafikkarten-Generation im Vergleich

Die neue Grafikkarten-Generation rollt an. In den nächsten Wochen werden alle namhaften Hersteller neue Beschleuniger-Platinen auf den Markt bringen, die mit den heißerwarteten Chips ausgestattet sind. Auf den folgenden Seiten gibt Ihnen Falko Ossmann einen Überblick über die wesentlichen Merkmale und Unterschiede aktueller Karten und Chipsätze der neuen Generation, die von Thilo Bayer, Hardware-Spezialist der Fachmagazine PC Games und PC Action, intensiv getestet und bewertet wurden.



## Matrox Millennium G200

Die hauptsächlichsten Unterschiede zwischen den beiden Karten Matrox Mystique G200 und der Millennium G200 liegen in der Art des verwendeten Grafikspeichers, dem Softwarebundle, einem TV-Ausgang sowie der Qualität des RAMDAC. Die Mystique übernimmt dabei die Rolle der Entertainment-Karte, da sie einen TV-Ausgang, SDRAM-Speicher, einen 230 MHz RAMDAC und eine Spielesammlung enthält. Die Millennium G200 wird dagegen als Business-Platine eingeordnet. In ihrem Lieferumfang befindet sich ein schneller SGRAM-Speicher, ein 250 MHz-RAMDAC

sowie ein Softwarebundle. Den TV-Ausgang hat man sich gespart. Für Spieler dürfte die Tatsache interessant sein, daß die Millennium gerade in hohen Spiele-Auflösungen etwas flotter läuft als die Mystique. Dies liegt vor allem am SGRAM, der bei einem hohen Datendurchsatz die bessere Bandbreite als der SDRAM liefert. Insgesamt zeigt der G200 eine solide 3D-Vorstellung. Die OpenGL-Unterstützung ist jedoch ein deutlicher Schwachpunkt. Im Moment gibt es nur einen Minitreiber, der die OpenGL-Befehle in Direct3D umrechnet und DirectX 6 voraussetzt. (tb/fo) ■

**Hersteller:** Matrox ■ **Vertrieb:** Matrox ■ **Empf. VK.:** DM 379,-  
 ■ **Ausstattung:** 84% ■ **3D-Features:** 81% ■ **Performance:** 72%  
 ■ **Wertung:** 75% ■ **Stärken:** 3D-Qualität, für langsamere CPUs geeignet  
 ■ **Schwächen:** Performance in hohen Auflösungen

## Canopus Pure3D II

Die Grafikkarten-Firma Canopus war bisher eher in den USA bekannt, da sie auf dem europäischen Markt über miroMEDIA vertrieben wurde. Die Voodoo<sup>2</sup>-Variante Pure 3D II steht nun auf eigenen Füßen und wird in Deutschland von Videocomp (06171-506000, www.videocomp.de) vertrieben. Canopus setzt den Hebel an zwei Stellen an, um sich sichtbar von der V<sup>2</sup>-Konkurrenz abzu-

setzen. Zum einen verfügt die Pure 3D II über eine völlig eigene Platinenform, die so auffällige Bauteile wie einen TV-Ausgang oder einen Aktiv-Kühler beherbergen. Zum anderen hat die Firma eine Software entwickelt, die ähnlich dem Kontrollfeld der Voodoo-Karten von miroMEDIA einen großen Bedienungskomfort bieten. Der Aktiv-Kühler soll dabei den dauerhaften Betrieb der Karte mit 100

## Guillemot Maxi Gamer Phoenix

Der erste endgültige Banshee-Beschleuniger kommt aus dem Hause Guillemot. Die Phoenix erreichte uns dabei in PCI-Bauform, wird in wenigen Wochen aber auch in einer AGP-Variante verfügbar sein. Mit 16 MB lokalem SGRAM wird der PCI-Käufer gut über das fehlende AGP-Interface hinweggetröstet. Ein TV-Ausgang zur Wiedergabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher fehlt zur Zeit noch, soll aber später integriert werden. In der Performance-Abteilung schlägt sich die Phoenix bravurös, auch in Direct3D ist die Karte dem Großteil der Konkurrenz überlegen. Auch unter Glide ('Quake 2', 'Unreal') zeigt der Banshee trotz fehlendem zweiten Texturchip keinen Respekt vor dem Add-On-Kollegen Voodoo<sup>2</sup>. Selbst in 1.024x768 oder 1.600x1.200 ('G-Police', 'Jedi Knight') ist die Geschwindigkeit voll zufriedenstellend. Lediglich kleine Treiber-Ungereimtheiten wie die momentan fehlende Kantenglättung trüben das ansonsten glasklare Bild. Insgesamt ist die neue Guillemot-Karte gerade in texturintensiven Spielen etwas langsamer als TNT-basierende Platinen. Dafür bietet die Phoenix aber das wesentlich bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. (tb/fo) ■

**Hersteller:** Guillemot ■ **Vertrieb:** Guillemot ■ **Empf. VK.:** DM 299,-  
 ■ **Ausstattung:** 82% ■ **3D-Features:** 83% ■ **Performance:** 86%  
 ■ **Wertung:** 85% ■ **Stärken:** SGRAM, Glide-kompatibel  
 ■ **Schwächen:** Kein zweiter Texturchip

MHz sicherstellen, wodurch die Pure3D II immerhin 10 MHz schneller als die Standard-Konkurrenz läuft. Bei Spiele-Benchmarks kann sich die Platine damit um 3 bis 10% absetzen und arbeitet ohne Abstürze. Die gute Ausstattung und die Hardware-Pluspunkte schlagen sich jedoch in einem rela-

tiv hohen Preis nieder. Mit TV-Ausgang kostet die Pure3D II 599,- Mark, ohne immerhin noch 549,- Mark. Fazit: Wer auf seine bisherige 2D-Karte nicht verzichten möchte, kann hier zugreifen. Preisbewußte Kunden haben mittlerweile jedoch bessere Alternativen. (tb/fo) ■

**Hersteller:** Canopus ■ **Vertrieb:** Videocomp ■ **Empf. VK.:** DM 599,-  
 ■ **Ausstattung:** 82% ■ **3D-Features:** 79% ■ **Performance:** 77%  
 ■ **Wertung:** 77% ■ **Stärken:** Hohe Taktfrequenz, TV-Ausgang  
 ■ **Schwächen:** Hoher Preis, niedrige 3D-Auflösung



## Creative Labs 3D Blaster Voodoo Banshee

Nach den Erfolgen mit der 3D Blaster Voodoo2 setzt Creative Labs die Zusammenarbeit mit 3Dfx fort und wird im Oktober eine Karte mit Voodoo Banshee-Chipsatz veröffentlichen. Zu einem günstigen Preis erhält der Käufer hierfür eine Hochleistungs-Platine mit 16 MB Grafik-RAM, die zuerst in einer PCI-Variante erscheinen wird. Über das Softwarebundle war zum Redaktionsschluß leider noch nichts bekannt. Im Gegensatz zu Guillemot vertraut der Soundblaster-Erfinder jedoch auf den theoretisch etwas langsameren SDRAM-Speicher. Die Spieletests zeigen aber, daß die Art des Spei-

chers nur geringfügige Auswirkungen auf die Geschwindigkeit hat. Lediglich in höheren Auflösungen sind leichte Vorteile des SGRAMs im Vergleich zum SDRAM erkennbar. Wie Guillemot verläßt sich Creative Labs vorerst auf die Treiber-Entwicklungen vom Chip-Produzenten 3Dfx. Im direkten Vergleich zum Voodoo<sup>2</sup> zieht der Banshee in Direct3D-Spielen deutlich davon. Darüber hinaus sind die höheren 3D-Auflösungen ein großer Pluspunkt. Insgesamt ist die Banshee-Karte von Creative Labs ein rasend schneller Beschleuniger zu einem unschlagbar günstigen Preis. (tb/fo) ■

**Hersteller:** Creative Labs ● **Vertrieb:** Creative Labs ● **Empf. VK.:** DM 249,- ● **Ausstattung:** 80% ● **3D-Features:** 83% ● **Performance:** 83% ● **Wertung:** 83% ● **Stärken:** Niedriger Preis, Glide-kompatibel ● **Schwächen:** Nur SDRAM, kein zweiter Texturchip

## Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT

Der zweite Kombi-Kandidat aus dem Hause Creative Labs ist dem Riva TNT gewidmet. Im Gegensatz zur Banshee-Karte, die hauptsächlich den Spieler ansprechen soll, ist die TNT-Platine eher im High-End-Bereich angesiedelt, was auch den Preisunterschied zur 3D Voodoo Blaster Banshee erklärt. Trotzdem ist Creative Labs mit dem Preis im Vergleich zu anderen TNT-Anbietern konkurrenzlos günstig, was jedoch nicht zu Lasten der Ausstattung geht. 16 MB SDRAM, ein 250 MHz RAMDAC sowie ein umfangreiches Softwarebundle (u. a. 'Forsaken', Inco-

ming) erwarten den Kunden. Außerdem befindet sich eine Kalibrierungs-Software im Paket, die eine komfortable Helligkeits-Einstellung in Spielen erlaubt. Auf der Performance-Seite konnten keine gravierenden Unterschiede zwischen der Creative Labs TNT und den TNTs der Konkurrenz festgestellt werden. Die Abweichungen betrugen maximal 3-4 Frames pro Sekunde, was angesichts der Leistungsfähigkeit der Karten nicht weiter auffällt. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der TNT generell der beste 3D-Allround-Chip bei taktfreudigen CPUs ist. (tb/fo) ■

**Hersteller:** Creative Labs ● **Vertrieb:** Creative Labs ● **Empf. VK.:** DM 349,- ● **Ausstattung:** 85% ● **3D-Features:** 85% ● **Performance:** 88% ● **Wertung:** 88% ● **Stärken:** Niedriger Preis, hohe Bildqualität ● **Schwächen:** 3D-Spiele mit Echtfarben

## Wicked3D featuring Voodoo<sup>2</sup>

Als erstes Produkt schickt der Shooting Star Wicked 3D ein Voodoo<sup>2</sup>-Board ins Rennen, das sich vor allem durch die beige-packte Software von den Platinen der Konkurrenz abheben kann. Hardwareseitig vermissen die Maximalausstattung von 12 MB sowie ein qualitativ ansprechendes Durchschleifkabel das Spieledasein. Leider sind Spiele-Vollversionen Fehlanzeige, was durch die von Metabyte entwickelte Bedienungs-Software mit dem sinnigen

Namen Re2Flex aber ausgeglichen wird. Mit dem seit Ende Juli erhältlichen Spezial-Treiber können beispielsweise stufenlos Bildwiederholfrequenzen eingestellt werden. Außerdem unterstützt der Beschleuniger theoretisch beinahe jede beliebige Auflösung bis 1024x672 (!) auf einer Single-Konfiguration (1.024x1.024 im SLI-Modus). Zu diesem Zweck muß nur das jeweilige Spiel so gnädig sein, sich eine spezielle Auflösung vorgeben zu lassen. Als

Sahnehäubchen lassen sich mit dem neuesten Treiber zwei verschiedene Voodoo<sup>2</sup>-Karten im SLI-Modus betreiben, sofern beide Karte über die gleiche Speichermenge verfügen. Sehr interessant wird die Karte durch ein optionales Bundle mit

dem Stereobrillensystem von H3D, das wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen. Die kurz vor der Vollendung stehende Banshee-Karte von Wicked3D (Vengeance) wird ebenfalls dieses 3D-Set unterstützen. (tb/fo) ■

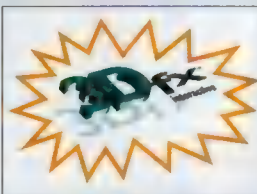
**Hersteller:** Wicked3D/Metabyte ● **Vertrieb:** Metabyte ● **Empf. VK.:** DM 449,- ● **Ausstattung:** 79% ● **3D-Features:** 81% ● **Performance:** 75% ● **Wertung:** 76% ● **Stärken:** Brillen-Bundle, Glide-Kompatibilität ● **Schwächen:** normales Voodoo<sup>2</sup>-Design

## Grafik-Chips im Überblick

**Das Herzstück einer jeden Grafikkarte ist der Grafikchip. Dieser bestimmt die Rechenleistung, zusätzliche Komponenten wie Speicher oder Softwareunterstützung machen den Rest der Karte aus. Hier finden Sie die verschiedenen, von den Karten verwendeten Chips im Vergleich.**

### 3Dfx Voodoo Banshee

Das neueste Mitglied der Voodoo-Familie ist der erste echte Kombinationschip von 3Dfx. Der Grafik-Allrounder besitzt einen hervorragenden 2D-Teil und ist mit dem Kern des Voodoo<sup>2</sup> auch für 3D-Arbeiten gerüstet. Im Vergleich zur TNT-Konkurrenz fehlt das Rendern in Echtfarben, echtes AGP 2X sowie der zweite Textur-Chip. Der Nachfolger Banshee 2 soll mit 125 statt bisher 100 MHz getaktet sein.



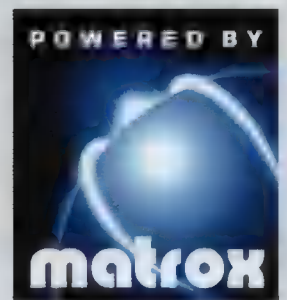
### 3Dfx Voodoo<sup>2</sup>

Drei separate Chips für das Zeichnen von Pixeln und Texturpapeten machen Voodoo<sup>2</sup>-Platinen vergleichsweise teuer. Als Bremse fungiert das aufgelötete EDO-RAM, das mit dem SD- oder SGRAM der neueren Grafikkarten nicht ganz mithalten kann. Durch die 4 MB Bildspeicher sind V<sup>2</sup>-Karten auf 800x600 Bildpunkte beschränkt. Erst ein SLI-System mit zwei gleichgeschalteten Karten schafft 1.024x768 Bildpunkte. Durch den zweiten Texturchip ist der Chip für Spiele wie Quake 2 und kommende DirectX6-Spiele prädestiniert.



### Matrox G200

Dieser Kombi-Kandidat von Matrox findet auf der Mystique, Millennium und Marvel G200 seine Chip-Heimat. Auffälligstes Merkmal ist die Vibrant Color Quality (VCQ), die auch bei normalen Spielen mit 16 Bit Farbtiefe sehr erfreuliche Ansichten bietet.



### nVidia Riva TNT

Der Nachfolger des Riva 128 (ZX) trägt seinen Namen durch die TwiN-Textel-Technik. Ähnlich wie der Voodoo<sup>2</sup> kann der TNT auf zwei Textureinheiten zurückgreifen, die bei Spielen mit Multi-Texturing-Option für einen zusätzlichen Leistungsschub sorgen. Die 3D-Architektur (32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffering) und die unterstützten Effekte sind ebenfalls zukunftsweisend.





## STB Systems Velocity 4400

Die Velocity 4400 soll die erfolgreiche Riva-Reihe von STB fortführen. Tatsächlich kann die Platine STB-typisch zahlreiche Pluspunkte auf der Ausstattungsseite verbuchen. Herzstück des Beschleunigers ist der Riva TNT, der auf 16 MB SDRAM und einen TV-Ausgang zurückgreifen kann. Auffällig sind die 10 Jahre-Garantie sowie der 250 MHz RAMDAC, der die Eignung der Karte für großformatige Monitore sicherstellt. Der eigentliche Chip läuft dabei mit 90 MHz Taktfrequenz, der Grafikspeicher wird mit

110 MHz angesteuert. Im harten Benchmark-Alltag zeigt sich die Velocity 4400 trotzdem von der Sonnen- und präsentiert sich als hervorragender Allrounder unter Direct3D und OpenGL. Auch in hohen Auflösungen leistet der TNT ähnlich dem Banshee noch sehr gute Renditen. Treiber-Probleme verhinderten jedoch Einstellungen am Gamma-Wert, so daß sich manche Spiele sehr dunkel präsentierten. Insgesamt fällt lediglich der vergleichsweise hohe Preis negativ auf. (tb/fo) ■

**Hersteller:** STB Systems ■ **Vertrieb:** STB Systems ■ **Empf. VK.:** DM 499,- ■ **Ausstattung:** 85% ■ **3D-Features:** 85% ■ **Performance:** 89% ■ **Wertung:** 89% ■ **Stärken:** Hohe Bildqualität und Geschwindigkeit ■ **Schwächen:** Hoher Preis

## Diamond Viper V550

Bevor Diamond mit der Monster Fusion auf den Voodoo Banshee-Zug aufspringt, soll erst einmal eine TNT-basierende Karte für Performance-Furore sorgen. Bei der Ausstattung bietet Diamond wieder verschiedene Alternativen an, die von der nackten Platine ohne Zusatzsoftware bis hin zum TNT-

Board mit TV-Ausgang und Grem-lins 'Motorhead' reichen. Preislich unterscheiden sich diese Varianten jedoch kaum. Die endgültigen Treiber laufen sehr stabil und lassen auch extreme Spieletests zu. Beim Test mit Spielen mit Echtfarben ('Incoming', 'Quake 2') fällt auf, daß die Zeichenleistung des

## miroMEDIA HISCORE Pro

Ausstattungsseitig verläßt sich miro vorerst auf SDRAM-Bausteine und das AGP-Interface. Letzteres ist aber nur aus Steckplatzgründen interessant, da der Banshee in seiner ersten Revision keine wirklichen AGP-Features besitzt. Erst eine für Anfang nächsten Jahres erwartete Weiterentwicklung wird hier mehr leisten können. Bei der Installation der Pro fällt das bewährte Pinboard von miro auf, mit dessen Hilfe man weitreichende und komfortable

Einstellungen am jeweiligen Adapter vornehmen kann. Das Pinboard erlaubt darüber hinaus das Hochtakten des Speichers auf 110 MHz, wodurch die Spiele-Performance ebenfalls linear in die Höhe schnellte. Leider lief unsere Testkarte im Schnitt 5-10% langsamer als beispielsweise das Guillemot-Pendant, was entweder am SDRAM oder am AGP-Interface liegt. Trotzdem stellt die HISCORE Pro eine ernsthafte Alternative für aufrüstwillige Spieler dar. (tb/fo) ■

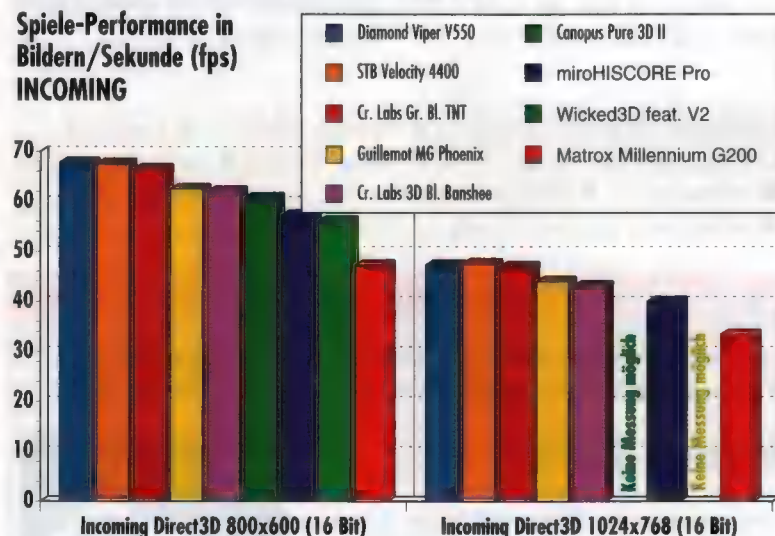
**Hersteller:** miroMEDIA ■ **Vertrieb:** miroMEDIA ■ **Empf. VK.:** DM 299,- ■ **Ausstattung:** 80% ■ **3D-Features:** 83% ■ **Performance:** 80% ■ **Wertung:** 81% ■ **Stärken:** Software, Glide-kompatibel ■ **Schwächen:** Nur SDRAM, kein zweiter Texturchip

TNT deutlich einbricht. Spätestens bei 1.024x768 machen die Echtfarbenergebnisse aus Geschwindigkeitsgründen keinen Spielspaß mehr. In den üblichen 16 Bit Farbtiefe macht dem TNT aber so

schnell kein anderer Chip etwas vor. So kann diese Karte Kunden mit flotten Rechnern, die eine ausgeglichene Performance in Direct 3D und OpenGL anstreben, bedenkenlos empfohlen werden. (tb/fo) ■

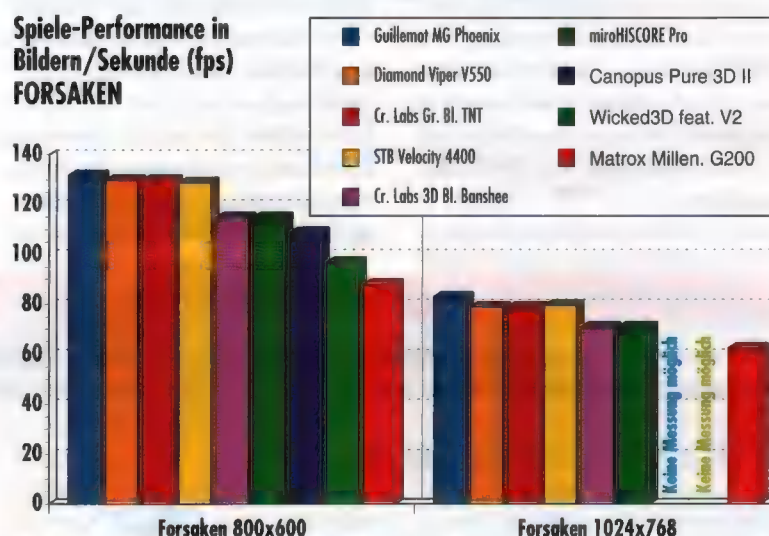
**Hersteller:** Diamond ■ **Vertrieb:** Diamond ■ **Empf. VK.:** DM 420,- / 430,- ■ **Ausstattung:** 82% ■ **3D-Features:** 85% ■ **Performance:** 90% ■ **Wertung:** 90% ■ **Stärken:** Hohe Bildqualität und Geschwindigkeit ■ **Schwächen:** 3D-Spiele mit Echtfarben

**Spiele-Performance in Bildern/Sekunde (fps) INCOMING**



Die Incoming-Helden sind die Vertreter des Riva TNT. Recht beachtlich schlägt sich auch der Banshee, obwohl dieser den 32 Bit-Farbmodus von Incoming nicht beherrscht.

**Spiele-Performance in Bildern/Sekunde (fps) FORSAKEN**



Die Forsaken-Ergebnisse liegen eng zusammen – nur Matrox hinkt der Konkurrenz etwas hinterher. Die Zeichenleistungen der Grafikkarten reichen für High-Speed-Fahrten aus.

Hersteller	Canopus/meneco	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Guillemot	Matrox	Metabyte/Wicked3D	miroMEDIA	STB Systems
Modell	Pure3D II	3D Blaster	Graphics Blaster	Viper V550	Maxi Gamer	Millennium G200	feat. Voodoo2	HISCORE Pro	Velocity 4400
Info-Telefon	06171-62800	089-9579081	089-9579081	08151-266330	0211-338000	089-6144740	0241-4704116	01805-225452	089-42080
Preis (lt. Hersteller)	DM 599,-	DM 249,-	DM 399,-	DM 420,- / 430,-	DM 299,-	DM 379,- / 550,-	DM 449,-	DM 299,-	DM 499,-
<b>Ausstattung</b>									
Grafik-Chip	Voodoo2	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	Voodoo Banshee	MGA-G200	Voodoo2	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT
Bauform	PCI	PCI / AGP	PCI / AGP	PCI / AGP	PCI / AGP	AGP	PCI	PCI / AGP	PCI / AGP
AGP-Features	-	1X-Modus	2X, SBA	2X, SBA	1X-Modus	2X, SBA	-	1X-Modus	2X, SBA
RAM (erweiterbar auf)	12 MB EDO RAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SGRAM (-)	8 MB SGRAM (16)	12 MB EDO RAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	135 MHz	230 MHz	250 MHz	250 MHz	230 MHz	250 MHz	135 MHz	230 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
CPU-Eignung	ab 200 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	166-333 MHz	ab 200 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz
Besonderheiten	TV-Ausgang	-	-	optional	-	-	-	Kontroll-Panel	TV-Ausgang
Software	Grafik-Utilities	unbekannt	Scala 200	-	-	Umfangreiches Paket	Grafik-Utilities	unbekannt	Grafik-Utilities
Spiele	-	unbekannt	Incoming, Forsaken	Motorhead	Demos	-	-	unbekannt	unbekannt
Garantiezeit	6 Monate	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	10 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	-	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 90 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	800x600, 16 Bit	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1200	1.600x1200	800x600, 16 Bit	1.600x1.200	1.600x1.200
Rendern in Echtfarben	nein (nur 16 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)	ja (32 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)	nein (nur 16 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)



RACHE IST SÜSS

KOMMEN SIE AUF DEN GESCHMACK!

AB NOVEMBER '98



COLONY  
WAR  
VENGEANCE









# DER HEIDEN WAS ER VERSPRICHT

CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS® 95/98/NT



ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,

DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX 0541/122470.

ÖSTERREICH: ABC SOFTWARE GmbH, 0043/5523/56510, FAX 0043/5523/64794,

SCHWEIZ: ABC SOFTWARE AG, TEL. 0041/81/7501000, FAX 00041/81/7501008.



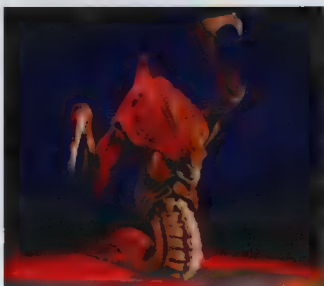
[WWW.RENT-A-HERO.COM](http://WWW.RENT-A-HERO.COM)

**FUNSOFT.**



## Blizzard produziert handbemalte Actionfiguren

Irvine. Auch Blizzard setzt auf den Trend der beliebten Actionfiguren und produziert handbemalte, detailverliebte Actionfiguren aus dem 'StarCraft'- und 'WarCraft'-Universum. Die etwa 20 cm großen Figuren stellen die Charaktere der Terraner, Zergs und Protoss aus 'StarCraft' sowie einen Orc und einen Menschen aus 'WarCraft' dar. Die Figuren sollen hochwertig verarbeitet sein und in den USA zum Weih-



Blizzard produziert handbemalte, etwa 20 cm große Actionfiguren mit Charakteren aus WarCraft und StarCraft für das Weihnachtsgeschäft.

nachtsgeschäft zu einem Preis zwischen zehn und zwölf US-Dollar erscheinen. Die Figuren werden unter anderem über die Blizzard-Shop-Webseite im Internet zu bestellen sein. Cendant Software Deutschland klärt zur Zeit, ob und ab wann die Figuren in Deutschland über das Dreieicher Unternehmen angeboten werden. (fo) ■

## Vidis übernimmt Exklusiv-Vertrieb für Tekken 3-Lösungsbuch

Hamburg. Die Vidis Electronic Vertriebs GmbH hat den deutschen Exklusiv-Vertrieb für das offizielle Lösungsbuch zu Namcos Prügelspielreferenz 'Tekken 3' übernommen. Das enorm hochwertige, 200 Seiten starke Produkt wurde vom jungen Hamburger Lösungsbuch-Verlag Future Press komplett in Deutsch produziert. Auf hochwertigem Papier und mit sehr professionellem Layout wird neben zahlreichen Artworks und Hintergrundinformationen für Fans



Vidis vertreibt das hochwertige, offizielle Tekken 3-Lösungsbuch von Future Press exklusiv für den deutschsprachigen Raum.

ein Interview mit den Programmierern und ein A1-Poster geboten. In 15 Schritten führt das Buch in jedes Detail des umfangreichen

Beat 'em Ups ein und zeigt alle versteckten Spielmodi, Charaktere und Special-Moves. Ein Flyer mit dem Hinweis auf das Ausnahmeprodukt liegt jeder 'Tekken 3'-Verpackung bei, womit die Zielgruppe erschöpfend erreicht werden dürfte. Das Buch ist ab sofort über Vidis zu einem empf. VK. von DM 24,95 erhältlich. (fo) ■

## Spielebausätze von TopWare-Titeln lizenziert

Mannheim. TopWare Interactive hat einen Lizenzvertrag zur Produktion von zunächst 15 verschiedenen Spielzeug-Bausätzen mit Inhalten aus TopWare-Interactive-Spielen mit dem US-amerikanischen Spielzeughersteller Best Lock unterzeichnet. Die ersten Bausätze werden Einheiten und Gebäude aus dem Echtzeit-Strategiespiel 'Earth 2150' darstellen. Die Modelle werden ab Anfang 1999 in



Best Lock wird zunächst 15 Bausätze zum TopWare Interactive-Titel Earth 2150 auf den Markt bringen.

Deutschland erhältlich sein. Ab Januar sind weitere Bausätze zu den Spielen 'Knights and Merchants' und 'Emergency' geplant. „Earth 2150 wird eines unserer Highlights im kommenden Jahr“, prognostiziert TopWare-Vorstand Siegfried Sorg. „Weil Best Lock von der ersten Earth-Version so begeistert war, kam die Firma mit dieser innovativen Merchandising-Idee auf uns zu.“ (fo) ■

## Im Test

### Just! Multi Connection Box

Produktgruppe: .....Zubehör  
System: .....Alle Konsolen mit Eurocart-Verbindung  
Hersteller: .....Just!  
Vertrieb: .....Just!  
Empf. VK: .....DM 59,95



Just! bietet eine geniale Lösung gegen den leidigen Kabelsalat an, mit dem wohl jeder Videospieler zu kämpfen hat, der zusätzlich zu seiner Konsole einen Videorecorder und womöglich noch einen Satellitenreceiver betreibt. Die schwarze Box verfügt einfach über vier Eurocart-Eingänge sowie über vier Cinchbuchsen für die Audio-Ein- und -Ausgänge. Die Audio-Buchsen erlauben zusätzlich noch die Umleitung der Sounds auf die Hifi-Anlage. An der Frontseite befinden sich sechs Knöpfe, mit denen die einzelnen angeschlossenen Geräte zugeschaltet oder zur Videoaufnahme miteinander verbunden werden können. Zum Lieferumfang gehören weiterhin ein Eurocart- und ein Cinch-Audiokabel. Einfache, aber sehr sinnvolle Lösung, die sicher gern vom Kunden angenommen wird.

■ Sehr empfehlenswert. (fo) ■

### Just! Rock 'n' Shaker Pad

Produktgruppe: ....Eingabegeräte  
System: .....PlayStation  
Hersteller: .....Just!  
Vertrieb: .....Just!  
Empf. VK: .....DM 49,95



Dieses PlayStation-Pad zeichnet sich durch sinnvolle und recht beliebte Features wie Turbofeuer, eine Slow-Funktion und ein Funktionslämpchen aus. Per Tastendruck lässt sich das Pad auf digitale Betriebsweise umschalten. Im Analogbetrieb wird die Richtung per Acht-Wege-Steuerkreuz angesteuert, was bei langen Spielsitzungen sehr angenehm für den Daumen ist. Optisch kann das Pad allerdings mit einer Vielzahl der Konkurrenten nicht mithalten. Die Form wirkt recht klobig, und die Farbe der Digisticks ist nicht gerade zeitgemäß. Auch gibt es bereits preisgünstigere Varianten im Markt.

■ Bedingt empfehlenswert. (fo) ■

### TremorPak Plus

Produktgruppe: .....Zubehör  
System: .....Nintendo 64  
Hersteller: .....InterAct  
Vertrieb: .....InterAct of Europe  
Empf. VK: .....DM 59,95

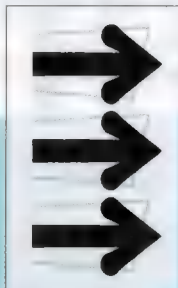


Dieses TremorPak verfügt über einen zusätzlichen Memory Pak-Slot, in den ein beliebiges Memory Pak eingeschoben werden kann. Eine Standard-256K-Card ist im Lieferumfang enthalten. Mit einem Schalter kann zwischen Speicher- und Rumble-Funktion umgeschaltet werden, was das lästige Umstecken der beiden Zubehörteile unnötig macht. Weiterhin lässt sich die Intensität des Rumble-Effektes je nach Geschmack in zwei Stufen einstellen. Ein Stromspar-Modus verlängert die Lebenszeit der Batterien deutlich.

■ Empfehlenswert. (fo) ■



# ANSTOSS 2 BEHAUPTET TABELLENFÜHRUNG



## VERGLEICH

Anstoss 2 behauptet die Tabellenführung souverän, weil es sich dank der geradlinigeren Benutzeroberfläche etwas flotter spielt.  
(Christian Bigge, PC Action 10/98)

**Anstoss 2 + Verlängerung.....90%**

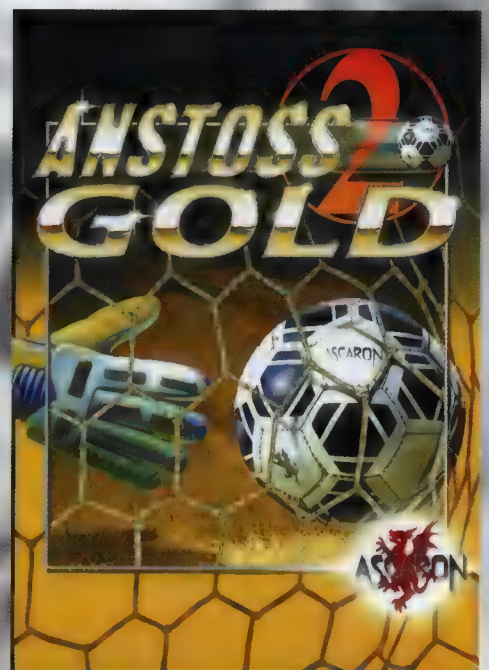
**BM 98.....80%**

**BM 97 Version 1.35.....78%**

**DSF Fußballmanager 98.....68%**

(Quelle: **PC ACTION** 10/98)

**ANSTOSS 2  
VERLÄNGERUNG  
TIPS & TRICKS BUCH  
NEUE FEATURES  
SUPER PREIS**



[www.Funsoft-Online.com](http://www.Funsoft-Online.com) • [www.Ascaron.com](http://www.Ascaron.com)

Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111  
ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008  
ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

COMPACT  
**discPC**  
CD-ROM

**FUNSOFT.**





# Aufwärtstrend bei der Umsatzerwartung im Nintendo 64-Geschäft

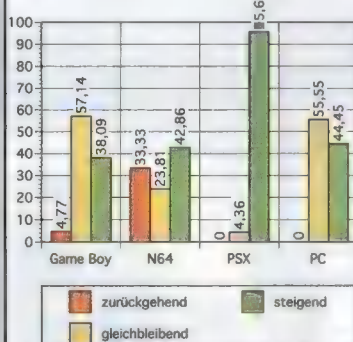


Aus dem aktuellen MCV-Handelspanel, an dem sich 50 deutsche Tophändler beteiligen, geht hervor, daß 42,86 Prozent der Befragten im kommenden Monat mit steigenden Hardware-Umsätzen bei Nintendo 64-Hardware rechnen. Mit steigenden N64-

Software-Umsätzen rechnen sogar 52,38 Prozent der befragten Händler. Noch im vergangenen Monat glaubten nur 11 Prozent der Befragten, daß die Umsätze mit Nintendo 64-Hardware steigen würden. Steigende N64-Software-Umsätze prognostizierten zu diesem Zeitpunkt etwa 34 Prozent. Als fast euphorisch könnte man die Erwartungen an das Geschäft mit Soft- und Hardware für PlayStation bezeichnen. Die befragten

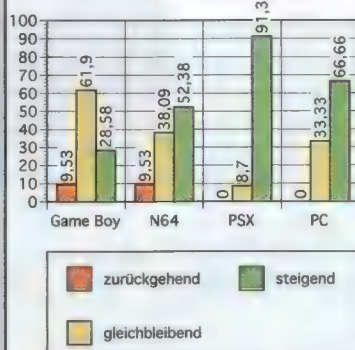
Händler rechnen im kommenden Monat zu einem Prozentsatz von 95,64 mit steigenden Hardwareumsätzen und zu 91,30 Prozent mit steigenden Software-Umsätzen mit der Sony-Ware. 91,3 Prozent der Befragten erwarten eine Steigerung der eigenen Umsätze im Oktober, im vergangenen Monat waren es nur etwa 60 Prozent. Die Umsatzerwartungen im PC-Hardware-Bereich sind hingegen stark zurückgegangen. Im September rechneten noch 74 Prozent der befragten Händler mit steigenden Umsätzen. Für Oktober prognostizieren nur noch etwa 44 Prozent eine Verbesserung des PC-Hardware-Geschäfts. (jf)

Einschätzung der Hardware-Umsatzentwicklung



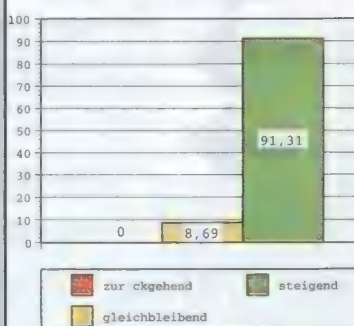
Anteil der Händler in Prozent, die die Hardware-Umsätze im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Einschätzung der Software-Umsatzentwicklung



Anteil der Händler in Prozent, die die Software-Umsätze im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Einschätzung der eigenen Umsatzentwicklung



Anteil der Händler in Prozent, die ihre eigene Umsatzentwicklung im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

## Kaufwünsche der Leser

Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?\*

### PC CD-ROM

1. C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	62,8
2. Age of Empires 2	46,8
3. Die Siedler 3	37,9
4. Diablo 2	36,5
5. Tomb Raider 3	33,9
6. Dungeon Keeper 2	26,9
7. SimCity 3000	24,4
8. Commandos	24,1
9. Civilization 3	23,6
10. Need for Speed 3	21,2
11. Dune 2000	20,7
12. StarCraft Expansion Pack	20,1
13. Turok 2	19,6
14. Racing Simulation 2	18,0
15. Indiana Jones and the Infernal Maschine	17,2
16. Unreal	16,3
17. Have a N.I.C.E. Day 2	15,6
18. Half-Life	13,9
19. Carmageddon 2	12,8
20. Forsaken	12,7

### SONY PLAYSTATION

1. Tekken 3	46,3
2. Crash Bandicoot 3	32,1
3. C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag	26,0
4. Formel 1 '98	24,4
5. Colin McRae Rally	22,8
6. Frankreich '98: Die Fußball-WM	19,9
7. Oddworld: Abe's Exoddus	19,9
8. X-Files	19,1
9. Heart of Darkness	18,3
10. Das Fünfte Element	17,1
11. Duke Raider	17,1
12. Dead or Alive	14,6
13. Need for Speed 3	14,2
14. Road Rash 3D	13,0
15. Ninja - Shadow of Darkness	11,4
16. Racing Simulation 2	10,6
17. Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon	10,2
18. Men in Black	8,9
19. Diablo	8,9
20. Int. Superstar Soccer Pro '98	8,1

### N64

1. Turok 2	40,8
2. Mission: Impossible	32,9
3. Banjo & Kazooie	26,3
4. F-Zero	22,1
5. WipEout 64	13,6
6. 1080° Snowboarding	12,7
7. F1 World Grand Prix	11,8
8. Twelve Tales: Conker 64	10,6
9. Earthworm Jim 3D	10,3
10. Forsaken	10,0
11. Superman	9,4
12. Quake	8,8
13. Int. Superstar Soccer '98	7,9
14. Gex 3D: Enter the Gecko	7,9
15. WWF: Warzone	7,6
16. Micro Machines 64 Turbo	6,9
17. Biofreaks	6,6
18. Racing Simulation 2	6,6
19. Holy Magic Century	6,0
20. Bomberman Hero	5,7

Erhebungszeitraum: 11.8.1998 bis 10.9.1998

\*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende November bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Prozent.

## Verkaufserwartung des Handels

Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?\*

### PC CD-ROM

1. Age of Empires 2
2. C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun
3. Diablo 2
4. Dungeon Keeper 2
5. Civilization III
6. Bundesliga Manager '98
7. Die Siedler 3
8. Dune 2000
9. Caesar 3
10. Jagged Alliance 2
11. Tomb Raider 3
12. Age of Empires - Expansion Pack
13. Knights and Merchants
14. SimCity 3000
15. Daikatana
16. Turok 2
17. Indiana Jones and the Infernal Maschine
18. Commandos
19. Gangsters - Organisiertes Verbrechen
20. Populous 3

### SONY PLAYSTATION

1. Tekken 3
2. Formel 1 '98
3. C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag
4. Crash Bandicoot 3
5. Tomb Raider 3
6. Colin McRae Rally
7. Int. Superstar Soccer Pro '98
8. Oddworld: Abe's Exoddus
9. Dungeon Keeper 2
10. Breath of Fire 3
11. Frankreich '98: Die Fußball-WM
12. Heart of Darkness
13. Spyro the Dragon
14. Need for Speed 3
15. Duke Raider
16. Racing Simulation 2
17. WWF: Warzone
18. Bomberman World
19. Ninja - Shadow of Darkness
20. Dead or Alive

### N64

1. Banjo & Kazooie
2. 1080° Snowboarding
3. F1 World Grand Prix
4. Int. Superstar Soccer '98
5. Mission: Impossible
6. Zelda
7. Turok 2
8. FIFA '99
9. V-Rally
10. Rayman 2
11. Racing Simulation 2
12. WipEout 64
13. Extreme G 2
14. F-Zero X
15. Forsaken
16. WWF Warzone
17. Twelve Tales: Conker 64
18. Earthworm Jim 3D
19. NHL '99
20. NASCAR '99

Erhebungszeitraum: 22.8.1998 bis 10.9.1998

\*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Dezember bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.



# Tom Clancy's RAINBOW SIX

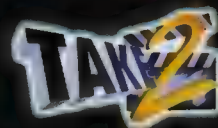
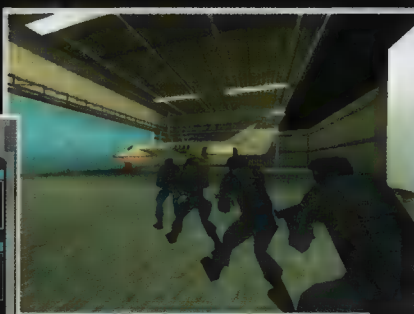
## features:

- die ultimative Kombination aus Strategie und 3D-Action
- Story und Charaktere basieren auf dem neuesten Tom Clancy Bestseller
- 16 einzigartige Missionen in unterschiedlichen Einsatzgebieten
- 20 spielbare Charaktere mit persönlichen Eigenschaftswerten
- Multiplayer-Unterstützung mit verschiedenen Spielmodi per Netzwerk oder Internet
- unterstützt 3D-Grafikkarten via Direct 3D

## marketingmaßnahmen:

- umfangreiche Anzeigenkampagne
- ausgefeilte PR-Kampagne
- Bannerwerbung im Internet
- auffälliges POS-Material

coming soon!





## MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998

### Computerspiele

Käuferstruktur: Anno 1602	MCV 11.9.98, S. 20
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34
Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20

### Edutainment/Infotainment

Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8
-----------------------------------	----------------

### Videospiele

Altersstruktur der Konsolenbesitzer	MCV 11.9.98, S. 32
Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next-Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielmekmarkt USA	MCV 12/97, S.94

### Online-Spiele

Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42
Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34

### Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Marktanalyse Kindersoftware	MCV 18.9.98, S. 20
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60
	MCV 25.9.98, S.18

## Der deutsche Markt im Überblick

### Installierte Hardwarebasen

PC (ab Pentium 90).....	5,5 Mio. <sup>1)</sup>
Sony PlayStation.....	1,45 Mio. <sup>2)</sup>
Nintendo 64.....	650.000 <sup>3)</sup>
Sega Saturn.....	150.000 <sup>1)</sup>
Nintendo Game Boy.....	7,5 Mio. <sup>4)</sup>

<sup>1)</sup> Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997  
<sup>2)</sup> Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März '98  
<sup>3)</sup> Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998  
<sup>4)</sup> Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

### Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

PC.....	1,2 Mio. <sup>1)</sup>
Sony PlayStation.....	1,5 Mio. <sup>2)</sup>
Nintendo 64.....	850.000 <sup>3)</sup>
Sega Saturn.....	0 <sup>4)</sup>
Game Boy classic/pocket.....	600.000 <sup>5)</sup>
Game Boy Color.....	250.000 <sup>5)</sup>
Game Boy Camera.....	350.000 <sup>5)</sup>
Game Boy Printer.....	120.000 <sup>5)</sup>

<sup>1)</sup> Quelle: Datamonitor  
<sup>2)</sup> Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März '99  
<sup>3)</sup> Quelle: Nintendo, März 1998, Angaben bis März 1999  
<sup>4)</sup> MCV-Schätzung nach Handelsangaben  
<sup>5)</sup> Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

### Software-Umsatz in Deutschland

Jahr	1997	1998
PC-Spiele.....	1,7	>2
PC-Edu-/Infotainment.....	0,5	0,6
Videospiele.....	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD

### Die beliebtesten Computerspiele-Genres

1. Strategie.....	22,3%
2. Action <sup>1)</sup> .....	21,0%
3. Wirtschaftssimulation.....	15,6%
4. Action-Adventures.....	11,1%
5. Sport.....	9,4%
6. Rollenspiele.....	8,2%
7. Adventure.....	5,0%
8. Simulationen <sup>2)</sup> .....	4,0%
9. Sonstige.....	3,4%

<sup>1)</sup> Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele  
<sup>2)</sup> Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)  
 Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/PC Action 1/98

### Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

1. Rennspiel.....	39%
2. Beat 'em Up.....	14%
3. Jump&Run.....	12%
4. Adv./Rollenspiel.....	11%
5. Sport.....	8%
6. Action.....	8%
7. Sonstige.....	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

## Charts-Marktanteile

### PC CD-ROM\*

Platz	Label	Marktanteil
1.	Eidos.....	13,41%
2.	Eidos/Software 2000.....	11,41%
3.	Topware Interactive.....	9,88%
4.	Sunflowers.....	9,40%
5.	Westwood.....	5,22%
6.	Microsoft.....	5,08%
7.	EA.....	4,66%
8.	JoWood Productions.....	4,57%
9.	Cendant Software.....	4,46%
10.	Davilex Software.....	3,51%
11.	GT Interactive.....	2,88%
12.	MicroProse.....	2,75%
13.	Take 2 Interactive.....	2,70%
14.	Interplay.....	2,64%
15.	Ubi Soft.....	2,22%
16.	Mindscape.....	2,02%
17.	Infogrames.....	1,98%
18.	Blue Byte.....	1,92%
19.	LucasArts.....	1,33%
20.	Acclaim.....	1,24%

### SONY PLAYSTATION

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony.....	32,09%
2.	Codemasters.....	16,32%
3.	Eidos.....	12,82%
4.	EA.....	11,17%
5.	Psygnosis.....	9,59%
6.	Infogrames.....	9,44%
7.	Virgin.....	8,57%

### N64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo.....	87,22%
2.	EA.....	5,87%
3.	Acclaim.....	3,72%
4.	Infogrames.....	3,19%

### GAME BOY

Platz	Label	Marktanteil
1.	Infogrames.....	46,55%
2.	Nintendo.....	43,56%
3.	Capcom.....	9,89%

### NON-GAMES (PC CD-ROM)\*

Platz	Label	Marktanteil
1.	Data Becker.....	37,35%
2.	Gdata Software.....	10,16%
3.	Topware.....	9,21%
4.	DeTeMedien.....	6,46%
5.	Tele Info Verlag.....	4,94%
6.	Terzio Verlag.....	4,32%
7.	Cendant Software.....	3,94%
8.	Disney Interactive.....	2,78%
9.	Sybex Verlag.....	2,75%
10.	Mindscape.....	2,37%
11.	Tivola.....	2,25%
12.	Magix Entertainment.....	1,84%
13.	Microsoft.....	1,61%
14.	Buhl Data.....	1,57%
15.	Ari Data.....	1,45%
16.	CDV.....	1,25%
17.	Intuit.....	1,22%
18.	bhv.....	1,14%
	Funware/Metacreationen.....	1,14%
20.	Infogrames.....	1,13%

Marktanteile der in den aktuellen Media-Control-Charts vertretenen Software-Labels.  
 Quelle: Media Control. Erhebung Vollpreismsätze, EVP über 55,- DM, August 1998 (Konsolen). \*Erhebungszeitraum: 1.9. - 15.9.1998



**Media Control-Charts: August/September '98**
**PC CD-ROM\***

1. (14)	Bundesliga Manager '98	Eidos/Software 2000	100,00
2. (2)	Anno 1602	Sunflowers	82,39
3. (1)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos	79,87
4. (5)	Knights & Merchants	Topware Int.	70,35
5.(Neu)	Dune 2000	Westwood	45,69
6. (3)	Autobahn Raser	Davilex	30,76
7. (28)	Mayday - Tag der Entscheidung	Jowood Pro.	30,57
8. (10)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	29,96
9. (4)	Unreal (Dt. Version)	GT Interactive	25,19
10. (11)	Age Of Empires	Microsoft	18,65
11. (6)	Battle Tech: Mechcommander	MicroProse	18,59
12. (15)	Flightsimulator '98	Microsoft	18,07
13. (8)	Heart Of Darkness	Infogrames	17,37
14. (13)	Tomb Raider II	Eidos	17,09
15. (9)	Final Fantasy VII	Eidos	16,29
16. (16)	Emergency - Fighters For Life	Topware Int.	16,18
17. (12)	Pro Pilot	Cendant	15,50
18. (7)	StarCraft	Cendant	15,06
19. (17)	Conflict: Freespace - The Great War	Interplay	12,93
20. (20)	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte	12,25

**NON-GAMES (PC CD-ROM)\***

1. (Neu)	Das große Data Becker Lexikon '99	Data Becker	100,00
2. (2)	Visitenkarten-Druckerei - Goldene Serie	Data Becker	92,31
3. (1)	D-Info 97	Topware	84,88
4. (3)	Telefonbuch für Deutschland - Stand Jan. '98	DeTeMedien	73,90
5. (6)	G.I.D. Route 98	Tele Info	53,37
6. (4)	Der große Routenplaner - Goldene Serie	Data Becker	48,06
7. (7)	Power Dictate!	Gdata Soft	46,87
8. (5)	Treiber-Genie 3.0 - Goldene Serie	Data Becker	40,79
9. (10)	Bewerbungs-Genie 97 - Goldene Serie	Data Becker	40,69
10. (9)	3d Wohnungsplaner - Goldene Serie	Data Becker	35,84
11. (8)	Löwenzahn 2	Terzio Verlag	35,53
12. (11)	D-Sat 2.0 - Satellitenatlas für Deutschland	Topware	33,98
13. (24)	Power Dictate! Professional	Gdata Soft	32,23
14. (12)	Bildschirmschoner selbstgemacht - Gold. Serie	Data Becker	31,04
15. (16)	Einladungsdruckerei - Goldene Serie	Data Becker	28,93
16. (15)	Löwenzahn 1	Terzio Verlag	28,26
17.(Neu)	Magix Music Maker V2000	Magix	27,23
18. (21)	Timon & Pumbaas Spielesammlung L.E.	Disney Int.	24,80
19. (22)	Power Route 2 - Meine Stadt	Gdata Soft	24,65
20. (14)	Power Route 2 - Routenplaner	Gdata Soft	23,98

**SONY PLAYSTATION**

1. (2)	Gran Turismo	Sony	100,00
2. (3)	Colin McRae Rally	Codemasters	95,96
3. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	65,69
4. (6)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis	56,39
5. (5)	Heart Of Darkness	Infogrames	55,50
6. (7)	Tekken 2 - Platinum	Sony	52,31
7. (-)	Command & Conquer-Platinum	Virgin	50,38
8. (4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	41,97
9. (9)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony	36,38
10. (8)	Tomb Raider II	Eidos	33,41

**N64**

1. (6)	Banjo-Kazooie	Nintendo	100,00
2. (-)	Cruis'n World	Nintendo	13,25
3. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	10,15
4. (2)	Yoshi's Story	Nintendo	9,09
5. (8)	Super Mario Kart	Nintendo	8,52
6. (5)	Super Mario	Nintendo	8,20
7. (4)	Forsaken	Acclaim	6,42
8. (7)	Diddy Kong Racing	Nintendo	5,98
9. (we.)	Snowboard Kids	Nintendo	5,67
10. (3)	GT	Infogrames	5,51

**GAME BOY**

1. (1)	V - Rally Championship Edition	Infogrames	100,00
2. (-)	Mega Man 2	Capcom	49,35
3. (we.)	Super Mario Land - Classic	Nintendo	47,81
4. (9)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	47,55
5. (8)	Super Mario Land 4	Nintendo	46,27
6. (we.)	F1 - Race	Nintendo	43,70
7. (4)	Lucky Luke	Infogrames	42,80
8. (3)	Hugo 2	Infogrames	42,03
9. (10)	Super Mario Land 3 - Classic	Nintendo	40,23
10. (we.)	Mario & Yoshi	Nintendo	39,46

**Hinweis:** Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Platzierung im Vormonat. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeitraum: 1.8. - 31.8.1998 (Konsolenspiele). \*Erhebungszeitraum: 1.9. bis 15.9.98.

**Top 10 Bestseller Januar-August/September '98**
**PC CD-ROM\***

1. (1)	Anno 1602	Sunflowers	100,00
2. (3)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos	42,29
3. (2)	Tomb Raider II	Eidos	39,41
4. (5)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	33,09
5. (4)	Age Of Empires	Microsoft	32,46
6. (6)	StarCraft	Cendant	28,03
7. (7)	Autobahn Raser	Davilex	27,59
8. (8)	Flightsimulator '98	Microsoft	23,67
9. (9)	Wing Commander Prophecy	EA	22,48
10. (10)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA	20,18

**SONY PLAYSTATION**

1. (2)	Gran Turismo	Sony	100,00
2. (1)	Tomb Raider II	Eidos	90,21
3. (3)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	87,52
4. (4)	Fifa '98 - Die WM-Qualifikation	EA	69,29
5. (5)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	66,64
6. (7)	Formel 1 '97	Psygnosis	56,60
7. (6)	Resident Evil 2 (Indiz.)	Virgin	54,00
8. (8)	Toca Touring Car Championship	Codemasters	42,52
9. (9)	Need For Speed 3	EA	39,58
10. (-)	Tekken 2 - Platinum	Sony	39,38

**N64**

1. (1)	Yoshi's Story	Nintendo	100,00
2. (2)	Diddy Kong Racing	Nintendo	74,55
3. (3)	Super Mario	Nintendo	59,76
4. (-)	Banjo & Kazooie	Nintendo	57,52
5. (4)	Super Mario Kart	Nintendo	54,08
6. (5)	Fifa '98 - Die WM-Qualifikation	EA	50,17
7. (6)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	39,82
8. (7)	Snowboard Kids	Nintendo	37,28
9. (8)	Bomberman	Nintendo	35,06
10. (9)	Nagano Winter Olympics '98	Konami	30,07

**GAME BOY**

1. (1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2. (2)	Die Maus	Infogrames	83,24
3. (3)	Lucky Luke	Infogrames	64,90
4. (4)	Super Mario Land 4	Nintendo	59,42
5. (5)	Super Mario Land - Classic	Nintendo	54,84
6. (8)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	53,64
7. (6)	Super Mario Land 3 - Classic	Nintendo	53,19
8. (7)	Super Mario Land 2 - Classic	Nintendo	51,93
9. (9)	Donkey Kong Land 3	Nintendo	44,58
10. (10)	F1 - Race	Nintendo	44,52

\* PC-Bestseller: Januar bis 15. September 1998. Quelle: Media Control



# Cendant unterstützt Schulen mit Edutainment-Software

**Dreieich.** Als Hauptsponsor des Omnico-Projektes 'Partner der Schulen' stellt Cendant Software der Initiative ADI-Software im Wert von einer Million DM zur Verfügung. Die Initiative 'Partner der Schulen' wurde am 1. August diesen Jahres von der Firma Omni-

zustatten. Schülern soll eine zukunftsadäquate Ausbildung ermöglicht werden. Die PCs werden von Firmen, die ihre Computer gegen eine neue Generation austauschen wollen, zur Verfügung gestellt. Die Firma Omnico verteilt die alten PCs im Namen ihrer Kunden direkt an die Schulen, die sich für einen gebrauchten PC beworben haben. Um diesen Service für die Schulen noch attraktiver zu gestalten, stellt Cendant Software die benötigte Lernsoftware für die gestifteten PCs zur Verfügung. 10.000 Produkte der schulbegleitenden Lernsoftware ADI für die Fächer Mathe, Deutsch und Englisch werden mit den angeforderten PCs an die Schulen ausgeliefert. Marketingleiter Edutainment Bernd Grannemann sagt: „Ich bin von der Initiative begeistert, da immer noch viel zu wenig Schulen die Möglichkeit des multimedialen Lernens haben. Durch dieses Projekt und die von Cendant Software gesponserte ADI-Lernsoftware kommen Schulen nicht nur in den Genuß eines PCs, sondern bekommen gleichzeitig auch die benötigten Inhalte mitgeliefert. Für die Firmen ist 'Partner der Schulen' eine kostengünstige und vor allem sinnvolle Maßnahme, ihre alten PCs zu entsorgen und auch weiterhin effektiv einzusetzen.“ (jf) ■

co ins Leben gerufen. Omnico ist Deutschlands größter Dienstleister und Broker für gebrauchte Marken-PCs. Ziel der Initiative ist es, möglichst viele Schulen in ganz Deutschland kostenlos mit PCs aus-

## Spielgeld Designer lockt Gesellschaftsspieler an den Computer

**Landau.** Die Firma EDV-Beratung hemming GmbH bringt mit dem 'Spielgeld Designer' eine Software auf den Markt, mit der man Spielgeld für alle Gesellschaftsspiele herstellen kann. Hierzu gibt man den Geldwert, die Währungseinheit sowie Zusatztext an. Die grafische Gestaltung erfolgt durch die Auswahl eines Motives aus der

mitgelieferten Bibliothek oder durch das Einbinden eigener Grafiken im BMP- oder WMF-Format. Drei verschiedene Druckmodi und ausdrucksfähige Schneidmarken erleichtern die Herstellung der Scheine. Die Software soll spätestens im November zu einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 19,95 angeboten werden. (jf) ■

## Winnie Puuh und der Honigbaum kommt als Limited Edition

**München.** Disney Interactive bringt das interaktive Abenteuer 'Winnie Puuh und der Honigbaum' als Limited Edition heraus. Die Software enthält zusätzlich einen Winnie Puuh-Bildschirmschoner. Mit 'Winnie Puuh und der Honigbaum' können Kinder den berühmten Bären auf seiner lustigen und abenteuerlichen Suche nach seinem Lebenselixier Honig begleiten. 17

Filmszenen aus dem Hundert-Morgen-Wald schaffen eine spannende Atmosphäre. Mit dem „sprechenden Wörterbuch“ können Kinder spielend neue Wörter kennenlernen. Außerdem gibt es vier Spiele, die gleichzeitig die Konzentrations- und die Lernfähigkeit trainieren. Der Titel wird am 1. Oktober zum empfohlenen Verkaufspreis von DM 59,95 veröffentlicht. (jf) ■

## Im Test

### Quiz & Co. 4

Produktgruppe: .....Edutainment  
System: .....PC  
Hersteller: Ravensburger Interactive  
Vertrieb: .....Ravensburger Interactive  
Empf. VK: .....DM 29,90



Der vierte Teil der 'Quiz & Co.'-Reihe von Ravensburger Interactive richtet sich wie der dritte Teil an die Zehn- und Elfjährigen. Für die gesamte Produktreihe stand das gleichnamige Quizspiel des Ravensburger Spielverlages Pate. 1.250 Fragen aus den Wissensgebieten Rechnen, Technik, Natur und Umwelt, Lesen und Schreiben sowie Freizeit und Alltag erwarten die Spieler, die allein oder zu zweit um die Medaille des Quizmeisters kämpfen. Bei jeder Partie werden die Fragen neu zusammengestellt, und jeder Gewinn gibt Punkte und Spielsteine, die den Spieler der Medaille ein Stück näher bringen. So wählt man entweder seine Fragen aus den einzelnen Wissensgebieten oder kämpft gegen die Zeit, wobei das Programm die Fragen zufällig aus allen Gebieten auswählt. Der Titel bietet weiterhin bebilderte Zusatzinfos und Erklärungen zu den Fragen. ■ Empfehlenswert. (fo) ■

### Crazy Screen

Produktgruppe: .....Unterhaltung  
System: .....PC  
Hersteller: .....rondomedia  
Vertrieb: .....rondomedia  
Empf. VK: .....DM 14,95



Bei dieser CD handelt es sich um eine Sammlung kleiner Programme auf Shareware-Niveau. Von Screensavern über kleine Videos, die direkt auf dem Desktop abgespielt werden, bis hin zu Shareware-Spielchen, Flirtschulen und mehr oder weniger humorvollen Systemmeldungen wird hier eine große Auswahl an Programmen geboten. Wirklich Sinnvolles sucht man allerdings vergeblich. Somit ist das Unterhaltungspotential der CD schnell erschöpft. Durch den niedrigen Preis wird das Produkt zwar zum Mitnahmeartikel, ernsthaft empfehlen kann man dem Kunden die CD jedoch nicht. ■ Bedingt empfehlenswert. (fo) ■

## TopWare bringt Lernsoftware mit Mikrofon auf den Markt

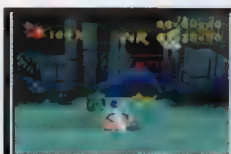
**Mannheim.** Der 'Vokabulator 2.0' ist ein interaktives Lernprogramm, mit dem der Anwender Vokabeln visuell und auditiv lernen kann. Das Programm bietet mit über 80.000 Wörterbucheinträgen ein großes Vokabular an. Dazu gibt es eine komplette englische Grammatik mit über 90 Lückentextübungen und einen speziellen Konjugationstrainer. Alle englischen Vokabeln sind vertont. Das reine Standard Oxford English der Sprecher soll eine leichtverständliche Aussprache garantieren. Der 'Vokabulator 2.0' ist sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene geeignet, die ihre Englischkenntnisse vertiefen möchten. Der Lernstoff kann selbst bestimmt und flexibel gestaltet werden. Fünf verschiedene Abfragemethoden werden angeboten: schriftlich, mündlich, per Multiple Choice, als Test oder als Diktat. Auf Wunsch führt das Pro-

gramm ein Fehlerprotokoll und dokumentiert den Erfolgsverlauf in einer detaillierten Gesamtstatistik. Besonderheit: Im Lieferumfang ist ein Mikrofon enthalten, um eigene Sprachaufnahmen zu machen und so das Vokabular beliebig auszuweiten. Das Produkt ist bereits erhältlich und wird zu einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 49,95 angeboten. (jf) ■



**Vokabulator 2.0:** Umfangreicher Wortschatz und nützliches Mikrofon als Beilage.





## Earthworm Jim 3D

### Allgemeine Information

**Plattform:** 64  
**Genre:** Jump&Run  
**Hersteller:** Interplay  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** 1. Quartal '99

### Produktinformation

Wiedergeburt des einstigen 16 Bit-Helden. Jim agiert in 5 komplexen 3D-Welten mit zahlreichen Unter-Ab-schnitten. Die Comic-Optik wurde weitgehend beibehalten. Wiederrum ist das Spiel von typisch britischem Humor geprägt. Neue, noch abgefe-  
hrene Gegner sowie neue Moves und Waffen werden angeboten. Das Spiel-  
prinzip wurde beibehalten.

### Produktpotential:

Dieser Titel dürfte von der Nintendo 64-Fangemeinde dankbar angenom-  
men werden. Ein wichtiger Titel für ihr  
kommendes N64-Sortiment.



## Micro Machines 64 Turbo

### Allgemeine Information

**Plattform:** 64  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Codemasters  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** November

### Produktinformation

Der Multiplayer-Spaß erscheint nun  
auch für Nintendo 64. Mit den Minia-  
turläufzern darf wieder durch eine  
überdimensionale Alltagswelt um die  
Wette rauschen. Besonderheit: Indem  
sich jeweils zwei Spieler einen Con-  
troller teilen, dürfen acht Spieler  
gleichzeitig am Rennen teilnehmen.

### Produktpotential:

Auch für das Nintendo 64 dürfte sich  
das Spiel als hervorragender Multi-  
player-Titel etablieren.



## Space Station Silicon Valley

### Allgemeine Information

**Plattform:** Nintendo 64  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Take 2  
**Vertrieb:** Take 2  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** Oktober

### Produktinformation

Die Raumschiff-Station Silicon Valley  
rast auf ihren Heimatplaneten zu. Der  
Spieler muß eine Katastrophe verhin-  
dern. Er kann mit Hilfe eines Chips  
verschiedene Gestalten annehmen  
und über 90 Fähigkeiten verfügen.  
Das Action-Adventure umfaßt 30 gut  
gestaltete Levels. Die Steuerung ist  
intuitiv, die Technik ist nicht spekta-  
kular, aber durchaus ansprechend.

### Produktpotential:

Abgefahrener Titel mit guten Ideen.  
Das Spiel dürfte sich von der Einheits-  
kost im Genre absetzen.



## V-Rally 64

### Allgemeine Information

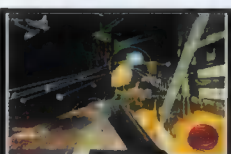
**Plattform:** 64  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Infogrames  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** 4. Quartal '98

### Produktinformation

Eines der erfolgreichsten PSX-Renn-  
spiele kommt nun auch für Nintendo  
64. Es wird sich stark an dieses Vor-  
bild anlehnen. 12 offizielle Tourenwa-  
gen und einige Bonusfahrzeuge sind  
in Planung. Es soll etwa 48 Strecken,  
verteilt auf 8 Länder, geben, Nacht-  
fahrten und veränderliches Wetter.  
Grafisch zeichnet sich ein Leckerbis-  
■ ab.

### Produktpotential:

Sie dürfen sich auf einen Topitel ein-  
stellen.



## Slave Zero

### Allgemeine Information

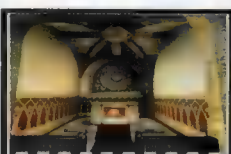
**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Accolade/EA  
**Vertrieb:** Kingsoft  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** März '99

### Produktinformation

Mit der Hilfe einer riesigen, biome-  
chanischen Kampfmaschine muß eine  
Stadt in ferner Zukunft von einem  
Tyrannen befreit werden. Das 3D-Ac-  
tionspiel bietet 25 Missionen, eine  
geradezu berauschende Grafik und  
eine komplett interaktive Umgebung.  
Für Multiplayer-Fans sind Death-  
Match- und Team-Modi geplant.

### Produktpotential:

Dies dürfte ein besonderer Leckerbis-  
■ für 3D-Action-Fans werden. Be-  
reits die Alpha-Version des Titels wirkt  
äußerst vielversprechend.



## The Wheel of Time

### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Action-/Rollenspiel  
**Hersteller:** Legend  
**Vertrieb:** GT Interactive  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** 2. Quartal '99

### Produktinformation

Mixtur aus Action-, Strategie- und  
Rollenspielelementen. Die Story ba-  
siert auf einem gleichnamigen Fanta-  
sy-Roman. In der grafisch eindrucks-  
vollen 3D-Welt bewegt man sich mit  
einem der 4 Hauptcharaktere.  
Zunächst baut man eine Festung. Zu  
deren Schutz werden Truppen einge-  
setzt und Fallen gelegt.

### Produktpotential:

Genre-Mix mit hochinteressanten An-  
sätzen. Dieses Spiel sollten Sie sich  
vormerken.



## C3 Racing

### Allgemeine Information

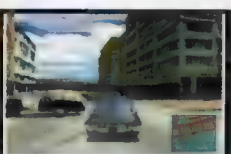
**Plattform:** PlayStation  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Infogrames  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** Ende '98

### Produktinformation

Rennspiel mit einer Feature-Mixtur  
■ 'Gran Turismo' und 'Sega Rally'.  
Arcade- und Championship-Modus  
mit 4 internationalen GT-Turnieren.  
Hierfür muß ■ sich erst qualifizie-  
ren. 24 PKWs von 10 meist japani-  
schen Herstellern und 30 lange  
Strecken gibt ■ zur Auswahl. Car-Tu-  
ning ist ebenfalls möglich. Fahrzeug-  
Grafik und Fahrgelühl überzeugen.

### Produktpotential:

Solides Rennspiel, das sich in puncto  
Ausstattung an Bewährtem orientiert.  
Behalten Sie den Titel im Auge.



## Driver

### Allgemeine Information

**Plattform:** PlayStation  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Reflections  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** 1999

### Produktinformation

Für dieses Rennspiel wurden die In-  
nenstädte von New York, Miami, San  
Francisco und Los Angeles digitali-  
siert. Mit flotten US-Wagen dürfen  
umgerechnet etwa 50 km Straße frei  
befahren werden. Mit dem Auto müs-  
sen zahlreiche Aufträge übernommen  
werden. Fahrzeugschäden wirken  
sich auf das Fahrverhalten aus. Die  
Grafik ist sehr detailliert.

### Produktpotential:

Das Spiel ähnelt den Titeln 'Grand  
Theft Auto' und 'Felony 11-79'. Ent-  
sprechend sollten Sie diesen Titel bei  
der kommenden Disposition einstu-  
fen.



## The X-Files

### Allgemeine Information

**Plattform:** PlayStation  
**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Fox Interactive/EA  
**Vertrieb:** Kingsoft  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** Dezember

### Produktinformation

Interaktives Abenteuer zur derzeit  
äußerst populären Mystery-Serie.  
Über 4 Stunden neues Filmmaterial  
wird immer wieder durch vom An-  
wender geführte Unterhaltungen  
unterbrochen. Per Multiple-Choice kann  
man sich auch für diverse Hand-  
lungen entscheiden. Das Spiel wird auf 4  
bis 11 CDs ausgeliefert. Fox hält den  
Story-Verlauf noch geheim.

### Produktpotential:

Die 'Akte X'-Anhängerschaft ist in  
Deutschland riesig. Allein schon we-  
gen des Titels dürfte das Spiel gut lau-  
fen.

Wir sind ein expandierendes Unternehmen  
im Bereich der Produktion und des Vertriebs  
von Unterhaltungssoftware.

Wir suchen zum schnellstmöglichen  
Eintrittstermin

## Außendienstmitarbeiter/innen

für die PLZ- Gebiete 4 und 5.

Vertriebserfahrung im PC-Softwarebereich  
(Computer Fachhandel, SB- Warenhäuser,  
Buchhandel, Fachmärkte) sind erwünscht.  
Ein PKW wird gestellt.

Aussagekräftige, schriftliche Bewerbungen  
bitte an:

KröGer Handels GmbH, Personalabteilung,  
Mönchhusen 30, 32549 Bad Oeynhausen

## Spiele - und Video - Verpackungen

Wir stellen aus: IVD-Kongreß Kassel 09. - 11.10.98 - Stand 406

**NORIS**  
Transportverpackung



Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM  
oder Spiele, z.B. Sony PlayStation  
Farben: schwarz, weiß  
Verpackungseinheit: 100 Stück



Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM  
oder Spiele, z.B. Sony PlayStation  
Spieleanleitung darf max. 3 mm dick sein  
Farbe: nur schwarz  
Verpackungseinheit: 100 Stück



Das hochwertige Spiele-Modell wird vor Staub und  
Stoß geschützt. Genügend Platz auch für umfang-  
reiche Spiele-Anleitungen  
Farbe: transparent  
Verpackungseinheit: 50 Stück



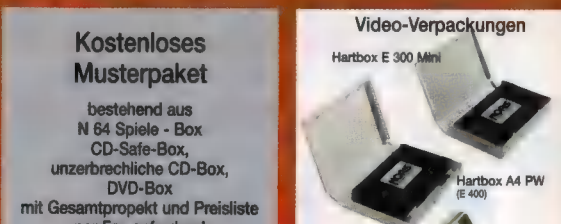
Aufbewahrungs- und Archivierungsbox für fast alle  
gängigen PC-Spiele mit Handbuch sowie für  
CD-ROM Publikationen.  
Farbe: weiß  
Verpackungseinheit: 40 Stück



Unzerbrechliche Aufbewahrungsbox für CD / CD-ROM  
in 3 Farben: rot, blau, transparent.  
Pro Farbe im Ser-Pack, Format wie Jewel-Box  
Verpackungseinheit: 20 Ser-Packs  
Sonderprospekt Verkaufsprogramm anfordern!



Unzerbrechliche Box für eine DVD  
und eine Filmbeschreibung  
Farbe: dunkelgrau  
Verpackungseinheit: 50 Stück



Bitte nur Händleranfragen!  
Kein Verkauf an Endverbraucher





### Choro Q64

#### Allgemeine Information

**Plattform:** Nintendo 64  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Takara  
**Vertrieb:** Import  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** n.n.b.  
**Empf. VK:** n.n.b.

#### Produktinformation 1-4 Spieler

Mario Kart-ähnliches Rennspiel mit japanischen Spielzeugwagen. Als Sieger eines Rennens bekommt man Autoteile der Verlierer angeboten, mit denen man seinen eigenen Wagen verbessern kann. Das Spiel wird in Deutschland 'Penny Racers' heißen. Mit dem Streckeneditor können eigene Pisten erstellt und auf Speicherkarte gesichert werden. Grafik und Sound sind nicht mehr als mittelmäßig.

**Produktqualität:** 48%

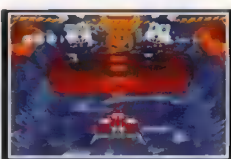
#### Werbung

**Besonderes:** 6 JV

#### Abverkaufschancen

Ein Import dürfte sich nur bedingt lohnen, die deutsche Version erscheint voraussichtlich im November.

**Ordertip:** C-



### Dezaemon 3D

#### Allgemeine Information

**Plattform:** Nintendo 64  
**Genre:** Utility  
**Hersteller:** Athena  
**Vertrieb:** Import  
**Vorverkauf ab:** n.n.b.  
**Veröffentlichung ab:** n.n.b.  
**Empf. VK:** n.n.b.

#### Produktinformation 1 Spieler

Exotisches Programm zum Erstellen eigener Shooting-Games. Zunächst können über einen Editor Gegner konstruiert und mit Texturen versehen werden. Danach fertigt man Sound, Hintergründe und Explosionen. Mit 30.000 Farben kann man die Inhalte kolorieren. Es darf sogar ein freier Kamerawinkel definiert werden. Abgefahrenes Programm für Freaks und geduldige Genre-Fans.

**Produktqualität:** 79%

#### Werbung

**Besonderes:** 12 JV

#### Abverkaufschancen

Sollten Sie Importspele führen, lohnt sich die Bestellung des Titels zur Deckung des Freakebedarfs. Die Sprachhürde ist nicht allzu hoch.

**Ordertip:** C



### Byzantine - Tod in Istanbul

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Egmont Interactive  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** November  
**Empf. VK:** DM 99,95

#### Produktinformation 1 Spieler

Bei diesem interaktiven Spielfilm geht es um einen Reporter, der in einen Mord verwickelt wird und diverse Kunstschätze vor dem Zugriff eines Gangstersyndikats bewahren muß. Das Spiel enthält originale Rätsel sowie Action-Einlagen und versteht es, historische Fakten unterhaltsam zu präsentieren. Leider sind die Videos unscharf. Die Maussteuerung führt häufig zu Unübersichtlichkeit.

**Produktqualität:** 61%

#### Werbung

**Radio:** Werbespots  
**Print:** Anzeigen in der Fachpresse  
**P.O.S.:** Poster, Videos, Leaflets, Wobblers  
**Extras:** Trailer auf Videos

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Leider weist das eigentlich unterhaltsame Adventure technische Schwächen auf. Historisch angehauchte Genre-Vertreter scheinen jedoch momentan gut zu laufen.

**Ordertip:** C



### Deer Stalker

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Interplay  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** sofort  
**Empf. VK:** DM 79,-

#### Produktinformation 1 Spieler

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Jägers und begibt sich in 4 frei wählbaren Schauplätzen auf die Pirsch. 5 Waffen stehen zur Auswahl. Es wird auf Enten, Rotwild, Wildschweine und Truthähne geschossen. Es dauert einige Stunden, bis die erste Beute erlegt ist. Grafik und Sound bieten Mittelmaß. Ein Spiel für das Kuriositäten-Kabinett.

**Produktqualität:** 45%

#### Werbung

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Das Spiel ist einfach zu kurios, um als Flop einzustufen. Viel sollten Sie von dem Titel jedoch nicht erwarten.

**Ordertip:** C-



### Hardwar

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Gremilin  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** sofort  
**Empf. VK:** DM 99,95

#### Produktinformation 1-2 Spieler

Freibeuter-Saga in einer Kombination aus Flug-Kampf-Action und Wirtschaftssimulation. Der Spieler übernimmt Aufträge, rüstet den Schwebegleiter aus und hat die Wahl, sich mehreren Fraktionen anzuschließen. Dramatischer Spielverlauf und gute Videosequenzen. Zweitklassige Optik mit wenigen Grafikeffekten. Die Darstellungsgeschwindigkeit wird nur durch Grafiknebel ermöglicht.

**Produktqualität:** 55%

#### Werbung

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Das Spiel ist technisch zu schwach, um mit anderen Actionspielen konkurrieren zu können.

**Ordertip:** D



### IF/A 18E

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Flugsimulation  
**Hersteller:** Interactive Magic  
**Vertrieb:** Guillemot  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** sofort  
**Empf. VK:** ca. DM 90,-

#### Produktinformation 1-4 Spieler

Dieser Titel hat fast alles, was eine gute Flugsimulation auszeichnet: Einen spannenden Kampagnen-Generator, ein realistisches Flugmodell und intuitive Bedienbarkeit. Obwohl die Grafik mehr Strukturen und Transparenzeffekte aufweist als der Vorgänger, bleibt die Optik der Schwachpunkt des Spiels. Die Oberflächen sind kantig, die Landschaften und Objekte bieten wenig Abwechslung.

**Produktqualität:** 65%

#### Werbung

**Print:** Anzeigen in der Fachpresse  
**P.O.S.:** Poster, Flyer

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Ambitionierte Flugsimulation, die jedoch grafisch enttäuscht.

**Ordertip:** C-



### Racing Simulation 2

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Vertrieb:** Guillemot  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** Oktober  
**Empf. VK:** DM 99,95

#### Produktinformation 1-8 Spieler

Dem Nachfolger von 'F1 Racing Simulation' fehlt zwar die teure FOCA-Lizenz (also gibt es keine Original-Teams und -Logos), vor allem spielerisch wurde das Spiel aber weiter verbessert. Besseres Fahrgefühl und ein neuer, reizvoller Karriere-Modus sorgen für größere Langzeitmotivation. Die 17 Rennstrecken sind originalgetreu modelliert. Grafisch wurde nur leicht nachgebessert.

**Produktqualität:** 91%

#### Werbung

**TV:** Werbespots  
**Print:** Anzeigen in der Fach- und Publikumspressen  
**P.O.S.:** P.O.S.-Paket  
**Extras:** Gewinnspiele, Cross-Referenzen mit Interace

**Besonderes:** 6 DV

#### Abverkaufschancen

Trotz der fehlenden Lizenz dürfte sich das Spiel aufgrund der hohen spielerischen und technischen Klasse gut verkaufen.

**Ordertip:** B+



### Rainbow Six

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Take 2  
**Vertrieb:** Take 2/Highcom  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** Oktober  
**Empf. VK:** DM 89,95

#### Produktinformation 1-8 Spieler

Actionspiel zum gleichnamigen Roman von Tom Clancy. Man übernimmt das Management einer Anti-Terror-Truppe. Das Spielprinzip könnte man am ehesten als „Commandos“ mit 3D-Action-Elementen bezeichnen. Das originelle und gut durchdachte Spiel erzeugt enorme Spannung und ist sehr komplex. Die Grafik wirkt überholt und die KI der eigenen Truppen etwas schwach.

**Produktqualität:** 86%

#### Werbung

**Print:** Anzeigen in der Fachpresse  
**P.O.S.:** P.O.S.-Paket

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Enorm starker Titel, der voll im Trend liegt. Hier sollten Sie sich auf ordentliche Umsätze gefaßt machen.

**Ordertip:** B+



### Reah

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Project 2  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** sofort  
**Empf. VK:** DM 99,95

#### Produktinformation 1 Spieler

Ein Journalist gerät in ein Dimensions-Tor und landet auf dem Planeten Reah. Bevor er in seine Heimat zurückkehren kann, muß er 100 zum Teil schwer nachvollziehbare Rätsel lösen. Ähnlich wie bei 'Myst' oder 'Atlantis' wird eine schöne Renderoptik geboten. Die Klänge sind sphärisch. Innovationen darf man jedoch nicht erwarten.

**Produktqualität:** 53%

#### Werbung

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Der Titel wird es schwer haben, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten. Schwieriges Geschäft.

**Ordertip:** D



### Red Jack - Revenge of the Brethren

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** THQ  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** i.b.a.  
**Empf. VK:** ca. DM 70,-

#### Produktinformation 1 Spieler

Als wagemutiger Hobby-Pirat muß der Spieler einen Verrat aufklären und einen Schatz finden. Witziges und spannendes Point-&-Click-Adventure mit sehr guter 3D-Optik. Es gibt zahlreiche, grafisch weniger überzeugende und sehr schwierige Schieß- und Fachteinlagen. Die Rätsel sind witzig und nachvollziehbar. Insgesamt könnte die Handlung vielfältiger, die Steuerung besser sein.

**Produktqualität:** 71%

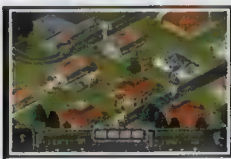
#### Werbung

**Besonderes:** 6 DV

#### Abverkaufschancen

Durchaus spannendes und ideenreiches Adventure, das jedoch im Wettbewerbsvergleich spielerisch etwas zurückfällt. Für die Zielgruppe ist das Spiel jedoch sicherlich interessant.

**Ordertip:** C



### Spellcross

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Strategie  
**Hersteller:** SCI  
**Vertrieb:** Rushware/ProfiSoft  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** sofort  
**Empf. VK:** n.n.b.

#### Produktinformation 1 Spieler

Monsterhorden aus einem Fantasy-Reich brechen über die Erde herein. Als Kommandant kümmert sich der Spieler um den Aufbau der Streitkräfte, den Kauf neuer Einheiten, die Forschung und die Taktik bei den rundenbasierten Schlachten. Grafik und Sound sind nicht mehr als zweitklassig. Zumindest gibt es korrekte 3D-Terrains sowie Sicht- und Schußlinien.

**Produktqualität:** 55%

#### Werbung

**P.O.S.:** P.O.S.-Paket

**Besonderes:** 12 DV

#### Abverkaufschancen

Das Spiel ist nur für Hex-Strategie-Fans interessant. In diesem Genre gibt es jedoch schon erheblich Besseres.

**Ordertip:** D



### Tiger Woods '99

#### Allgemeine Information

**Plattform:** PC CD-ROM  
**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** EA Sports  
**Vertrieb:** Kingsoft  
**Vorverkauf ab:** sofort  
**Veröffentlichung ab:** sofort  
**Empf. VK:** ca. DM 90,-

#### Produktinformation 1-8 Spieler

Nachfolger der 'PGA Tour Golf'-Reihe, jetzt mit der Lizenz des berühmten Shooting-Stars Tiger Woods. Drei Plätze, neun Spielmodi, Netzwerk-Option und professionelle Kommentare. Per Swingmeter oder „Pro Swing“ wird gesteuert. Die hervorragende Grafik benötigt einen schnellen Rechner.

**Produktqualität:** 87%

#### Werbung

**Print:** Anzeigen in der Fach- und Golfpresse  
**P.O.S.:** P.O.S.-Paket

**Besonderes:** 6 L DV

#### Abverkaufschancen

Nahezu perfektes Golfspiel, das fast an die Realitätsnähe eines 'Links LS 98' heranreicht.

**Ordertip:** C+



# DAS ORIGINAL!\*

## DIE SIEDLER III

Voller Zorn sah ER, der oberste aller Götter, auf sie hinab und sprach:  
Nur ein einziges Volk ist wirklich würdig,  
jetzt und für alle Zeiten den Namen DIE SIEDLER zu tragen!

Die SIEDLER III sind da, strategischer und pfiffiger denn je!  
• Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!  
• Stimmen Sie Ihre Götter mit dem Bau von Heiligtümern und ausreichend großen Opfern gnädig!



• Errichten Sie begehrt Burgen und Türme oder lassen Sie Ihre seefesten Siedler auf den verschiedenen militärischen und zivilen Schiffen an Bord gehen!  
• Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!



Ab Ende Oktober auf PC CD-ROM!

\* Was Sie hier sehen, sind Original-Bildelemente aus dem Spiel DIE SIEDLER III

NBG EDV Handels- & Verlags GmbH • Brunnfeld 2 • 4 • 93133 Burglengenfeld • Telefon 09471/7017-0 • Telefax 09471/7017-99 • Internet: <http://www.nbg-online.de>





## Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup> (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup> (1,20/Min, Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 23	Mo.-Fr. 8 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 13 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 11 88	Mo.-Do. 15 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup> , Fr. 15 <sup>30</sup> -19 <sup>30</sup>	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup> , Sa./So. 14 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup> , Sa. 14 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK
Electronic Arts	02408-9 40-555	Mo.-Fr. 9 <sup>30</sup> -17 <sup>30</sup>	EK
Eidos Interactive	0190-572 333 (Technik)	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup> , 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
	0190-90 00 03 (Tips)	Sa., So. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Infogrames	061 07-945 145	Mo.-Fr. 15 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup> , Sa./So. 14 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK
Max Design	0043-3 72 41 47	Mo.-Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	EK
Mindscape	0208-99 241 14	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Nintendo	0130-58 11 11	Mo.-Fr. 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK
Profilsoft	0541-12 20 11	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup> , 12 Pf. pro Sek.	EK
Software 2000 (e-Mail)	support@software2000.de	24h/Tag	rag. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	EK
Starbyte Software	0234-68 04 11	Mo. 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	EK
TLC Towi	089-14 827 113	Mo.-Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	Hdl
Ubi Soft	0211-3 38 00 33	Mo.-Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	EK
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	EK

EK: Endkunde Hdl: Händler

## Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
Computer	Köln	13. - 15. November 1998
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London	5. - 7. September 1999
50. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	7. - 12. Oktober 1998
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milla Games	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milla	Cannes	9. - 12. Februar 1999

\*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

## BPJS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
*Chasm the Rift	Digital Integration
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke It out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Caribbean Life's a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axxess
Meat Puppet	Playmates
Merca	Sega
Mortal Kombat	Acclaim
Mortal Kombat 2	Acclaim
Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Cocktel
Postal	Take 2
*Quad Damage	Jörn Würdehoff
Quake	GTI
Quake II	Activision
*Quake II Mission Pack - The Reckoning	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage Suckin Grits on Route 66	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
*Tremor	Head Games
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
*Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

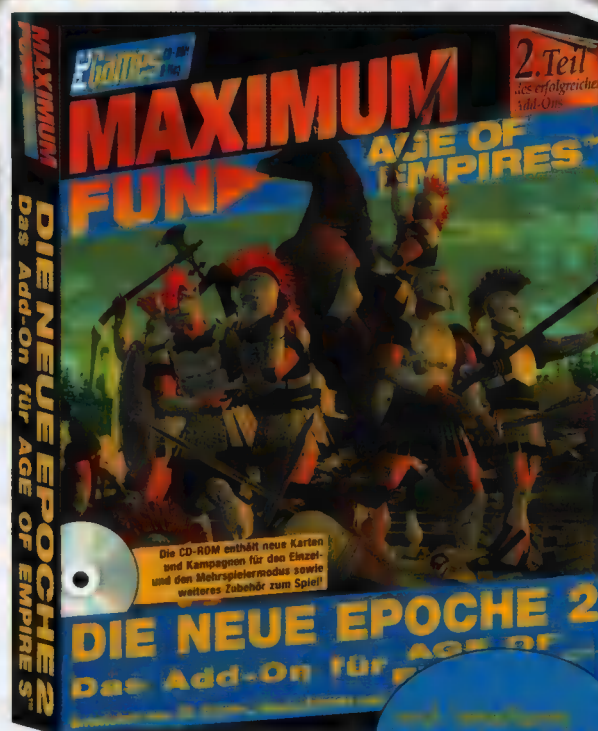
Neuindizierung Bundesweit beschlagahmt



## Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
101st Airborne in Normandy	PC CD-ROM	Empire	ab 16 J.	09.09.98
5th Element	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 12 J.	29.07.98
Adrenix	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	22.07.98
Age of Empires Expansion Pack	PC CD-ROM	Microsoft	ab 12 J.	16.09.98
All Star Tennis '99	PlayStation	Ubi Soft	o.B.	29.07.98
Antigotchi: Der Kanzler	PC CD-ROM	Assistant Publishing	o.B.	22.07.98
Assault	PlayStation	Tel Star	ab 12 J.	05.08.98
Baby Universe	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	25.08.98
Barrage	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	09.09.98
Battle Arena Toshinden 2	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	17.08.98
Bonn Ouvert	PC CD-ROM	Ikarion Software	o.B.	26.08.98
Buck Bumble	Nintendo 64	Ubi Soft	ab 6 J.	18.08.98
Buggy	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	09.07.98
Bundesliga Manager 98	PC CD-ROM	Eidos Interactive	o.B.	09.09.98
Bust A Groove	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	26.08.98
Byzantine - Tod in Istanbul	PC CD-ROM	Egmont Interactive	ab 6 J.	15.07.98
Caesar III	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 6 J.	19.08.98
Chartbuster	PC CD-ROM	Blackstar Multimedia	o.B.	19.08.98
Cluedo 2	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	o.B.	25.08.98
Colony Wars: Vengeance	PlayStation	Psygnosis	ab 12 J.	15.09.98
Cool Boarders 3	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	25.08.98
Cool Looks Fashion Designer	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	29.07.98
Das Fünfte Element	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 12 J.	26.08.98
Der Ring der Nibelungen	PC CD-ROM	CRYO Interactive	ab 12 J.	02.09.98
Deth Karz - Car From the Future	PC CD-ROM	Infogrames	ab 12 J.	09.09.98
Die Versuchung - Tender Lov. Care	DVD	Softgold	ab 12 J.	06.08.98
Dodgem Arena	PlayStation	Project Two Interactive	o.B.	12.08.98
Dominion Storm over Gift 3	PC CD-ROM	Eidos Interactive	ab 16 J.	27.08.98
Duke Nukem: Time to kill	PlayStation	GT Interactive	ab 18 J.	09.09.98
Dune 2000	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	22.07.98
F- 22 Total Air War	PC CD-ROM	Infogrames	ab 12 J.	15.07.98
Future Cop: LAPD 2100	PlayStation	Electronic Arts	ab 16 J.	09.09.98
G. Darius	PlayStation	Konami	ab 6 J.	12.08.98
Genetic Evolution - The Race for...	PC CD-ROM	Egmont Interactive	o.B.	15.07.98
Get Medieval	PC CD-ROM	CDV	ab 12 J.	12.08.98
Grand Prix Legends	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	19.08.98
Grandmaster Chess Ultra	PC CD-ROM	TLC	o.B.	05.08.98
Gysl 2: Galaxis Futura	PC CD-ROM	Burns Entertainment	o.B.	29.07.98
Hardwar	PC CD-ROM	Gremlin Interactive	ab 12 J.	02.09.98
Hespirian Wars	PC CD-ROM	IMMS Modern Games	ab 12 J.	12.08.98
IF/A-18E Carrier Strike Fighter	PC CD-ROM	Interactive Magic	ab 12 J.	22.07.98
Jackie Chan	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 12 J.	25.08.98
Jet Moto	PC CD-ROM	IMSI	ab 6 J.	17.08.98
Johnny Herbert's Grand Prix Chp. '98	PC CD-ROM	Prism Leisure	o.B.	22.07.98
Knights and Merchants	PC CD-ROM	TopWare	ab 12 J.	29.07.98
Lode Runner II	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	09.09.98
Lord of Magic Special Edition	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 12 J.	16.09.98
Madden NFL 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	26.08.98
Mayday - Tag der Entscheidung	PC CD-ROM	JoWood - Prod.	ab 12 J.	05.08.98
MedEvil	PC CD-ROM	Sony C.E.G.	ab 12 J.	05.08.98
M.I.A. - Missing in Action	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	09.09.98
Microsoft Combat Flight Sim.	PC CD-ROM	Microsoft	ab 12 J.	02.09.98
Minigolf Deluxe	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	13.08.98
Moto Racer 2	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	17.08.98
Moto Racer II	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	12.08.98
Nascar 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	16.09.98
Need For Speed II - Hot Pursuit	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	08.09.98
Newman 'Haas - Racing	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 6 J.	09.07.98
Next Wave Herbst Compilation	PlayStation	Psygnosis	ab 16 J.	17.09.98
Nightlong - Union City Conspiracy	PC CD-ROM	MicroProse	ab 12 J.	22.07.98
NHL 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	09.09.98
O.D.T.	PlayStation	Psygnosis	ab 16 J.	12.08.98
O.D.T.	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 16 J.	08.09.98
Pinball Arcade	PC CD-ROM	Microsoft	o.B.	18.08.98
Police Quest: SWAT 2	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 16 J.	26.08.98
Power Chess 2.0	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	29.07.98
Psybadek	PlayStation	Psygnosis	ab 6 J.	15.09.98
Quake II MD II: Ground Zero	PC CD-ROM	Activision	ab 18 J.	18.08.98
Rage of Mages	PC CD-ROM	CDV Software	ab 12 J.	15.09.98
R-Types	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	05.08.98
Railroad Tycoon II	PC CD-ROM	Take 2	o.B.	18.08.98
Rogue Trip	PlayStation	GT Interactive	ab 16 J.	16.09.98
Rushdown	PlayStation	Infogrames	o.B.	19.08.98
S.C.A.R.S.	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 6 J.	12.08.98
S.C.A.R.S.	PlayStation	Ubi Soft	ab 6 J.	17.08.98
Skullcaps	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	09.09.98
Silent Service II, Green Pepper	PC CD-ROM	Novitas	ab 12 J.	19.08.98
Small Soldiers: Squad Commander	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 12 J.	26.08.98
Small Soldiers: Globotech Des. Lab	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 16 J.	26.08.98
Space Circus	PC CD-ROM	Infogrames	ab 6 J.	29.07.98
Spacestation Silicon Valley	Nintendo 64	Take 2	ab 6 J.	25.08.98
Spiel des Lebens	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	o.B.	26.08.98
Spyro The Dragon	PC CD-ROM	Sony C.E.G.	o.B.	05.08.98
Star Trek: Klingon Honor Guard	PC CD-ROM	MicroProse	ab 16 J.	02.09.98
Stratego	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 6 J.	26.08.98
Stratosphere	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	05.08.98
Tellurian Defence	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 12 J.	22.07.98
Tides of War	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	09.09.98
Tiger Woods 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	13.08.98
Tournament Courses Add On Disk	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	06.08.98
TPC Courses Add On Disk	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	06.08.98
Tribal	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 6 J.	26.08.98
Twisted Metal 2	PC CD-ROM	IMSI	ab 16 J.	17.08.98
TZ Skat for Windows	PC CD-ROM	TLC	o.B.	05.08.98
Unreal	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	22.07.98
Wargasm	PC CD-ROM	Infogrames	ab 16 J.	13.08.98
Wetrix PC	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	15.07.98
Wild 9	PlayStation	Acclaim	ab 12 J.	19.08.98
WWF: Warzone	PlayStation	Acclaim	ab 16 J.	12.08.98
Zeus	PC CD-ROM	Blackstar Multimedia	o.B.	19.08.98

## AGE OF EMPIRES™



DM 29,95

Die Add-Ons der MAXIMUM FUN-Reihe bringen Ihnen echten Zusatzumsatz! Z. B. „AGE OF EMPIRES™“ (Art.-Nr.: 20963): Die neue Epoche 2 bietet unter anderem vier komplett neue Kampagnen und weiteres Zubehör zu dem Strategie-Hit. Auf CD: Neue Karten und Kampagnen.

avalon  
vertriebs  
GmbH

COMPUTEC  
MEDIA AG

Bestelltelefon:  
040/39 101 675



# WICHTIGE ADRESSEN

## Dienstleistungsagenturen

ABC Frankfurt	36
Andreas Müller Service Point GmbH	36
bARCOM GmbH	37
bARKa GmbH	37
Effective Media GmbH	38
KSM -Future-Sound	39
Magellan Consulting	39
R&R Partner	40
Selling Points	40
Softgold	40
Virtual X-citement	41
Joysoft	39
Multimedia Soft	39
Order In Time	40
Playcom	40
Siggi's Toy-Shop	40
Sowade Multimedia	40
Sunflex	40
Test 'N Take	41
Theo Kranz Games	41
Tradelink	41
Video & Game	41
Vitrex	41
Wial Versand Service GmbH	41

## Distributoren und Vertriebsagenturen

ABC Software	36
ABC Spielspaß	36
aerosoft GmbH	36
Acclaim	36
ACME	36
ARI DATA CD GmbH	37
ARJAY	37
Avalon	37
Bienengraeber	37
Buhl Data Service GmbH	37
CDV Software	37
Cyber Games	37
Davilex Software GmbH	38
Disney Interactive	38
DTP Neue Medien	38
Ernst Klett Vertriebs-GmbH	38
Escal Software GmbH	38
Fire International	38
Funware/Up to Date	38
Funsoft Holding	38
Game & Fun	38
Infogrames	39
Interactive Magic	39
Kingsoft	39
Koch Media	39
Konami	39
Leisuresoft	39
Mitsui & Co.	40
Modern Games	40
NOBITAS	40
Pearl Agency	40
Playcom Software	40
Profisoft	40
Pro Soft Budget Entertainment	40
Rushware	40
Softhaus-Multimedia	40
Take 2 Interactive	41
Thali AG	40
TLC Tewi Verlag	41
TopWare	41
Topos Verlag & Marketing GmbH	41
Vertigo Technologies	41
Videophon AG	41
Z & Z Top Soft GmbH	41
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS)	37
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK)	41
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)	41

## Institutionen und Verbände

## Peripherie und Hardware

Belhag Handels AG	37
Dataflash GmbH	38
Guillemot	39
INTERACT of Europe	39
Joysoft	39
Just! GmbH	39
Noris Transportverpackung	40
Vidis GmbH	41
Woofoo GmbH	41

## Publisher

Acclaim	36
Activision Deutschland	36
Art Department	37
Ascaron	37
Attic	37
Blue Byte	37
Codemasters	37
Cendant Software Deutschland	37
Defcom	38
Egmont Interactive	38
Eidos Interactive Deutschland	38
Electronic Arts	38
E.M.M.E. Interactive	38
Empire Int. Deutschland	38
enjoy Entertainment	38
Exortus Software GmbH	38
Greenwood Entertainment	38
GT Interactive	39
Hasbro Interactive	39
Hint Shop	39
Ikarion	39
Independent Arts Software	39
KAIKO Software	39
Konami	39
Logo Software	39
Magix Entertainment	39
Magic Bytes	39
Media Publishing	39
Microboss GmbH	39
MicroProse	39
Microsoft	40
Mindscape	40
MitCom Neue Medien GmbH	40
Navigo	40
Nintendo of Europe	40
Nova Media	40
Psygnosis	40
Ravensburger Interactive Media	40
Sega	40
Software 2000	40
Sony Computer Entertainment	40
Sunflowers	40
Systema Verlag	40
Terratools	41
Tivola Verlag	41
Ubi Soft/Guillemont International	41
United Soft Media	41

## Großhändler

A-max	36
BauContec Trading	37
B & E Games	37
Call and Play	37
Computer Treff Kudak	37
Cross Computer Systems	37
Defcom Software	38
Dynatex GmbH	37
Electronic Land	38
Essig & König	38
Flashpoint GmbH	38
Freak's Shop	38
Game It!	38
Groß Elektronik	38
GTI Grenville Trading International	39
GZ Games	39
Hofra Trading	39
Horma Computerware	39

## Acclaim Entertainment



**Adresse**  
Fürstenfelder Str. 9/IV ■ 80331 München  
Telefon: 089-23 66 24-0  
Fax: 089-23 66 24-30

**Geschäftsfelder**  
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

## Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb



## Unternehmensleitung

**Peter Nordhausen** (Geschäftsführer)  
**Bernd Studtucker** (Director Sales)

**Rainer Zipp** (Marketing Director)  
Telefon: 089-23 66 24-0

## Innendienst

**Thorsten Schindler**  
Gebiet Mitte  
Telefon: 089-23 66 24-31

## Morris Hebecker

Gebiet Nord  
Telefon: 089-23 66 24-33

## Markus Knoll

Gebiet Süd  
Telefon: 089-23 66 24-32

## Key Account Management

**Achim Derksen**  
Telefon: 02162-522 38  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 3  
Fax: 02162-54 00 1

## Herbert Fuchshuber

Telefon: 09407-304 77  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 7  
Fax: 09407-95 99 11

## Margot Landauer

Telefon: 089-23 66 24-69  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 6  
Fax: 089-23 66 24-30

## AuBendienst

## Christoph Anlauf

Telefon: 06207-55 42  
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 0  
Fax: 06207-82 74 5

## René Dimke

Telefon: 030-342 91 58  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 9  
Fax: 030-34 27 25 0

## Wolfgang Gurit

Telefon: 04122-488 96  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 4  
Fax: 04122-90 09 49

## Bernd Mebus

Telefon und Fax: 07472-28 13 44  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 5

## Dieter Schnell

Telefon und Fax: 089-502 74 96  
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 1

## Roland Sieber

Telefon: 08633-50 97 09  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 1  
Fax: 08633-50 97 08

## Rolf Wiegink

Telefon: 05262-6865  
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 2  
Fax: 02562-97 70 8

## Karsten Wiegink

Telefon und Fax: 02562-97 29 3  
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 2

## Logistik und Distribution

Acclaim Auslieferungslager Deutschland  
Robert-Bosch-Straße 21-23  
85748 Garching

## Bankverbindung

Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg  
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

## A

## ABC Frankfurt

Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt  
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ Fax: 069-7 56 94-110  
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

## ABC Software AG

Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG  
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ Fax: 0041-81 75 01 063  
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

## ABC Spielspaß GmbH

Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst  
Telefon: 02131-607 600 ■ Fax: 02131-607 602  
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

## ACME The Game Company

Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln  
Telefon: 0221-240 00 81 ■ Fax: 0221-240 00 81  
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo ■ (dt)

## Activision Deutschland GmbH

Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning  
Telefon: 089-961 188 50 ■ Fax: 089-961 188 48  
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

## aerosoft GmbH

Flughafen Paderborn/Lippstadt,  
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren  
Telefon: 02955-7603 10 ■ Fax: 02955-7603 33  
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

## A-max Handelsgesellschaft für

## Unterhaltungsmedien mbH

Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln  
Telefon: 0221-95 36 555 ■ Fax: 0221-95 36 570  
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

## Andreas Müller Service Point GmbH

Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.  
Telefon: 08052-5577 ■ Fax: 08052-5577  
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketingconsulting



## ARI DATA CD GmbH

Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich  
Telefon: 02154-94 76-0 ■ Fax: 02154-94 76-42  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Distribution von Software

## ARJAY

Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln  
Telefon: 0221-160 71 30 ■ Fax: 0221-160 71 79  
eMail: fachhandel@arjay-games.de  
**Geschäftsfelder:** Großhandel und Vertrieb für Videospiele, Sony Playstation, Nintendo 64, Saturn

## Art Department

Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum  
Telefon: 0234-932 05 39 ■ Fax: 0234-932 05 39  
**Geschäftsfelder:** Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

## Ascom

Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh  
Telefon: 05241-96 66 0 ■ Fax: 05241-96 66 10  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Computerspielen

## Attic

Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt  
Telefon: 07431-543 05 ■ Fax: 07431-543 04  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Computerspielen

## Avalon

Borselstraße 18 ■ 22765 Hamburg  
Telefon: 040-39 10 15 ■ Fax: 040-39 10 177  
**Geschäftsfelder:** Distribution von Computer- und Videospielen

## B

## BAUCONTEC TRADING GMBH

**Adresse**  
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte  
Tel: 05331-99 59 0 ■ Fax: 05331-99 59 28  
**Geschäftsfelder**  
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

## bARKA GmbH The Datamedia Duplicator

Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg  
Telefon: 040-23 65 40 ■ Fax: 040-23 65 4-188  
**Geschäftsfelder:** Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

## BARCOM GmbH The German Publisher

Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg  
Telefon: 040-23 65 40 ■ Fax: 040-23 65 4-188  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

## B & E Games

Rhönstraße ■ 97422 Schweinfurt  
Telefon: 09721-18 56 33 ■ Fax: 09721-18 56 33  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

## BIENENGRAEBER

MARKETING + VERTRIEB GmbH  
- AGENTUR -

## Adresse

Saaläckerstraße 11 ■ 63801 Kleinostheim  
Telefon: 06027-977-0  
Fax: 06027-977 33/34  
Email: bienengrae@aol.com

## Geschäftsfelder

Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

## Blue Byte Software GmbH

**Adresse**  
Eppinghofer Straße 150  
45468 Mülheim/Ruhr  
Telefon: 0208-45 08 80  
Fax: 0208-45 08 899

## Geschäftsfelder

Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

## Unternehmensleitung

Thomas Hertzler  
(Geschäftsführer)  
Barbara West  
(stv. Geschäftsführerin)

## Business Development & Sales Manager

Kim Shon

## PR Manager

Michael Domke

## Marketing Manager

Andreas Kähler

## Bellag Handels AG

Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz  
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ Fax: 0041-31-818 40 51  
**Geschäftsfelder:** Distribution von Computer- und Videospielezubehör

## Buhl Data Service GmbH

Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen  
Telefon: 02735-776-0 ■ Fax: 02735-776-101  
**Geschäftsfelder:** Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

## Bundesprüfstelle für

Jugendgefährdende Schriften (BPJS)

Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn  
Telefon: 0228-37 31 ■ Fax: 0228-37 90 14

**Geschäftsfelder:** Überprüfung von Computer- und Videospielssoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

## C

## CDG Media

Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg  
Telefon: 04131-850 610  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

## Call and Play



## Adresse

Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel  
Telefon: 0281-952 98-0  
Fax: 0281-952 98-10

## Geschäftsfelder

Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

## Labels im Mitvertrieb

Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

## CDV Software

Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe  
Telefon: 0721-972 24-0 ■ Fax: 0721-972 24-24  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

## Codemasters

Pilotstraße 4 ■ 80538 München  
Telefon: 089-23 035 188 ■ Fax: 089-23 035 298  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

## Computer Treff Markt

Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster  
Telefon: 04321-22 737 ■ Fax: 04321-23 312  
**Geschäftsfelder:** Handel von Konsolen- und PC-Spielen

## Cyber Games



## Adresse

Friesenstraße 62  
26789 Leer  
Telefon: 0491-92 806-0  
Fax: 0491-92 806-18

## Geschäftsfelder

Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation, Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

## Unternehmensleitung

Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

## Tele Sales

Gertraud Alderks Telefon: 0491/92806-19  
Nicole Heij Telefon: 0491/92806-32

## Buchhaltung

Heidi Heselmeyer Telefon: 0491/92806-20

## Einkauf

Markus Tjebben Telefon: 0491/92806-15

## Cross Computer Systems

Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund  
Telefon: 0231-531 13 55 ■ Fax: 0231-531 13 33  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computer- und Videospiele

## Cendant Software Deutschland

Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich  
Telefon: 06103-99 40-0 ■ Fax: 06103-99 40 35  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielssoftware und Edutainment-Titeln



## Unterhaltungselektronik GmbH

Schleefstraße 8 44287 Dortmund

Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29

eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

## Geschäftsfelder:

Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

## Exklusiv-Vertrieb:

Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn



## Unternehmensleitung:

Hans Jürgen Grahll  
Telefon: 0231 45000-15 ■ Fax -45  
eMail: hans@dynatex.de

## Fachhandelsbetreuung:

Oliver Grüner  
Telefon: 0231 45000-11 Fax -41  
eMail: oliver@dynatex.de

## Lars Kuhlmann

Telefon: 0231 45000-13 ■ Fax -41  
eMail: lars@dynatex.de

## Joerg Brockmeier

Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax -40  
eMail: joerg@dynatex.de

## Markus Fittkau

Telefon: 0231 45000-12 ■ Fax -42  
eMail: markus@dynatex.de

## Sami Murad

Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax -42  
eMail: sami@dynatex.de

## Sven Heinen-Vehmeier

Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax -41  
eMail: sven@dynatex.de

## Technologie und Marketing-Koordination:

Robin Wunderlich  
Telefon: 0231 45000-80 ■ Fax -45  
eMail: robin@dynatex.de

## Einkauf:

Christiane Patotzki  
Telefon: 0231 45000-14 ■ Fax -45  
eMail: christiane@dynatex.de

## Logistik und Lager:

Thomas Mock  
Telefon: 0231 45000-33 ■ Fax -29

## Retouren:

Jörg Braukoff  
Telefon: 0231 45000-32 ■ Fax -29

## Buchhaltung:

Claudia Grahll  
Telefon: 0231 45000-22 ■ Fax -29  
eMail: claudia@dynatex.de

## Patricia Vadala

Telefon: 0231 45000-22 ■ Fax -29  
eMail: patricia@dynatex.de

## Claudia Letti

Telefon: 0231 45000-20 ■ Fax -29



## D

### Dataflash GmbH

Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich  
Telefon: 02822-685 45 ■ Fax: 02822-685 47  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Videospielerperipherie und -zubehör

### Davilex Software GmbH

Postfach 1972 ■ 47517 Kleve  
Telefon: 0130-817 658 ■ Fax: 0130-817653  
**Geschäftsfelder:** Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

### Defcom Software

Uranusweg 7 ■ 45770 Marl  
Telefon: 02365-153 64 ■ Fax: 02365-153 64  
**Geschäftsfelder:** Produktion von Computerspielen

### Disney Interactive

Kronstädter Str. ■ 81677 München  
Telefon: 089-99 34 0-2 ■ Fax: 089-99 34 0-2 49  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

## DTP NEUE MEDIEN

### Adresse

Usedomstraße ■ 1922047 Hamburg  
Telefon: 040-66 10 0  
Fax: 040-66 10 10  
Email: neuemedien@ntp-neuemedien.de

### Geschäftsfelder

Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

### Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb

Hoerzu, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon's, MetaCreations, etc.

## E

### Egmont Interactive

Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen  
Telefon: 0711-79 71-286 ■ Fax: 0711-79 71-529  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

### Electronic Arts

Pascastraße 6 ■ 52076 Aachen  
Telefon: 02408-94 00 ■ Fax: 02408-94 01 11  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

### Effective Media GmbH



### Adresse

Marthastraße 2a  
44791 Bochum  
Telefon: 0234-932 03 20  
Fax: 0234-932 05 93

### Geschäftsfelder

Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

### Electronic Land Recco Handels GmbH

Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna  
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ Fax: 0043-1-505 76 37  
eMail: electronicland@alt.telecom.at  
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computer- und Videospiele

### E.M.M.E. interactive

Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg  
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ Fax: 040-53 64 08-40  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

### Empire Int. Deutschland

Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München  
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ Fax: 089-85 79 51 51  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von PC und PS Spielen

### enjoy Entertainment

Hollerather Straße 17 ■ 50937 Köln  
Telefon: 02 21-222 07 69 ■ Fax: 02 21-943 50 59  
**Geschäftsfelder:** Produktion und Vertrieb von Computersoftware

### Ernst Klett Vertriebs-GmbH

Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart  
Telefon: 0711-667 23 31 ■ Fax: 0711-62 59 09  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

### ESCAL Software GmbH

Roter Weg 26 ■ 32429 Minden  
Telefon: 0571-505 50-0 ■ Fax: 0571-505 50 41

### EIDOS Interactive Deutschland



### Adresse

Leverkusenstraße 54/Vl ■ 22761 Hamburg  
Telefon: 040-85 17 15-0  
Fax: 040/85 17 15-70

### Geschäftsfelder

Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

### Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Access, Asylum, Bungie, Broadword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

### Geschäftsführer

Rolf Duhnke

Telefon: 040-85 17 15-10

### Leitung Vertrieb

Knut Jochen Bergel

Telefon: 040-85 17 15-50

### Leitung Finanzen

Klaus Jens

Telefon: 040-85 17 15-80

### Leitung Marketing

Beco Mulderij

Telefon: 040-85 17 15-30

### Business Development

Volker Rieck

Telefon: 040-85 17 15-15

### Essig und König GmbH

Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach  
Telefon: 06826-91 314 ■ Fax: 06826-91 316  
**Geschäftsfelder:** Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

### Exortus Software GmbH

Im Sande 35 ■ 30926 Seelze  
Telefon: 0511-486 08 20 ■ Fax: 0511-48 23 08  
**Geschäftsfelder:** Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

## F

### Fire International (Deutschland) GmbH

Schwalbengasse 8 ■ 50483 Wald-Michelbach  
Telefon: 06207-600 53 ■ Fax: 06207-600 559  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb-Unternehmensberatung für Software, Vertrieb für Blaze

### Flashpoint GmbH

### Adresse

Lily-Braun-Straße 40  
3843 Bad Oldesloe  
Telefon: 04531-8800-0  
Fax: 04531-8800-88  
http://www.flashpoint.cc  
email: info@flashpoint.cc



### Geschäftsfelder

Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation (Stützpunkthändler), NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

### Funsoft Holding GmbH

### Adresse

Daimlerstraße 8  
41564 Kaarst  
Telefon: 02131-60 70  
Fax: 02131-60 71 11



### Geschäftsfelder

Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

### Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

**Computerspiele und Peripherie:** Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision  
**Videospiele:** American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

### Vertrieb

**Rushware** (Computerspiele und Peripherie)  
Telefon: 02131-60 70  
Fax: 02131-60 71 11

### ABC Spielspaß (Videospiele)

Telefon: 02131-60 76 00  
Fax: 02131-60 76 02

### Freak's Shop

Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte  
Telefon: 02504-93 30-0 ■ Fax: 02504-93 30-99  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

### Funware

c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH  
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■ 22041 Hamburg  
Telefon: 0180-532 36 63 ■ Fax: 0180-532 36 65  
Web: www.funware.de  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

## G

### Game It



### Adresse

87488 Betzigau ■ Telefon: 0831/575157  
Fax: 0831/57515-55  
email: info@gameit.com  
website: www.gameit.com

**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte

### Unternehmensleitung

Nicolaus Fäustle (Inhaber)  
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85  
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsfl.)  
Tel. 0831/57515-51

### Franchisekoordination

Kerstin Stark Tel. 0831/57515-85

### Fachhändlerbetreuung

Monika Jäkel Tel. 0831/57515-52

### GAME & FUN Electronic Entertainment

Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt  
Telefon: 04651-2 25 03 ■ Fax: 04651-2 60 98  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

### GLOBAL DATA

Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing  
Telefon: 09524-850 155 ■ Fax: 09524-850 156  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

### Greenwood Entertainment

Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum  
Telefon: 0234-93 20-0 ■ Fax: 0234-93 20-5 38  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

### Gross Electronic



### Adresse

Bahnhofstraße 3  
94133 Röhrnbach  
Telefon: 08582-9605-0  
Fax: 08582-9605-99  
Internet: http://www.gross-electronic.de  
eMail: master@gross-electronic.de

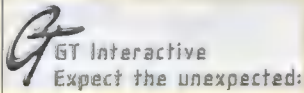
### Geschäftsfelder

Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

### Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D





## GT Interactive Software (Germany) GmbH

**Adresse**  
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg  
Telefon: 040-413 27 70

**Geschäftsfelder**  
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

## GTI Gronville Trading International

Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen  
Telefon: 07741-830 40 ■ Fax: 07741-83 04 38  
**Geschäftsfelder:** Distribution von Amiga-Software

## GUV

Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg  
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ Fax: 040-690 62 37  
**Geschäftsfelder:** Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

## GZ Games

Bauerngasse 85 ■ 97421 Schweinfurt  
Telefon: 09721-216 23 ■ Fax: 09721-169 82  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

## Guillemot International

Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf  
Telefon: 0211-33 800-0 ■ Fax: 0211-33 800-20  
**Geschäftsfelder:** Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

## H

## Hasbro Interactive

Borselstraße 16c ■ 22765 Hamburg  
Telefon: 040-39 92 93-0 ■ Fax: 040-39 92 93-95  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

## Hofra Trading

Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn  
Telefon: 06431-710 48 ■ Fax: 06431-754 71  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

## Horma Computerware

Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiler  
Telefon: 07445-22 04 ■ Fax: 07445-22 04  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

## Hint Shop Komplettlösungen



**Adresse**  
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath  
Telefon: 02205-91 03 13  
Fax: 02205-91 03 14

**Geschäftsfelder**  
Produktion und Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

## Karlton

Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen  
Telefon: 0241-47 01 50 ■ Fax: 0241-4701 525  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

## Independent Arts Software

Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm  
Telefon: 02381-68 82 92 ■ Fax: 02381-68 82 93  
**Geschäftsfelder:** Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

## Infogrames Deutschland GmbH

(ehemals Bomico GmbH)  
Robert-Bosch-Straße 18 ■  
63303 Dreieich-Sprendlingen  
Telefon: 06103-33 41 00 ■ Fax: 06103-33 42 20  
**Geschäftsfelder:** Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

## Infogrames Videogames Deutschland GmbH

(ehemals Laguna GmbH)  
Robert-Bosch-Straße 18 ■  
63303 Dreieich-Sprendlingen  
Telefon: 06103 - 33 42 00 ■ Fax: 06103 - 33 42 20  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

## Interact of Europe Jännebeck GmbH

Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen  
Telefon: 04287-12 51 13 ■ Fax: 04287-12 51 44

## Interactive Magic

Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh  
Telefon: 05241-96 82-0 ■ Fax: 05241-68 89 90  
**Geschäftsfelder:** Marketing + Vertrieb von Simulations- und Strategiespielen

## J

## Joysoft GmbH

Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln  
Telefon: 0221-948 61 050 ■ Fax: 0221-948 61 222  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen

## Justi Warenvertriebs-GmbH

Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld  
Telefon: 02173-90 75-0 ■ Fax: 02173-90 75-90  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospielen Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy, Konzeptsberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

## K

## KAIKO Software GmbH

Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen  
Telefon: 06103-909 90 ■ Fax: 06103-248 16  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Unterhaltungssoftware

## Kingsoft GmbH

Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen  
Telefon: 02408-941-0 ■ Fax: 02408-941-644  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

## Koch Media

Lochamer Str. 9 ■ 82152 Planegg  
Telefon: 089-85 79 51 20 ■ Fax: 089-85 79 51 160  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

## Konami (Deutschland) GmbH

Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main  
Telefon: 069-950 81 20 ■ Fax: 069-950 81 277  
**Geschäftsfelder:** Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

## KSM -Future Sound-

Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg  
Telefon: 040-439 78 17 ■ Fax: 040-430 36 22  
Internet: <http://www.ksm-online.com>  
**Geschäftsfelder:** Localization ■ Marketing

## L

## Labtec

Walter-Sedlmayer-Straße 4 ■ 85464 Eicherloh  
Telefon: 08123 - 99 04 35 ■ Fax: 08123 - 99 00 93  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

## Leisuresoft

Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen  
Telefon: 02383-690 ■ Fax: 02383-91 31 00  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

## Logo Software GmbH

Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz  
Telefon: 06131-36 80 51 ■ Fax: 06131-36 80 69  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

## M

## Magellan Consulting Neue Medien

Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen  
Telefon: 089-61 45 06-0 ■ Fax: 089-61 45 06-10  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizenzierung von Computerspielen

## Multimedia Soft

**Adresse**  
Josef-Schregel-Straße 50  
52349 Düren  
Telefon: 02421-28100  
Fax: 02421-281020  
eMail: [multimedia@gc-system.de](mailto:multimedia@gc-system.de)  
Internet: <http://www.multimedia-soft.de>

## Geschäftsfelder

Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Trading-cards, Merchandiseartikel und Franchise-agentur, Händler-Neuheiten-Service.



## MicroProse MPS Software Distribution GmbH

**Adresse**  
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld  
Telefon: 0521-96 654-21  
Fax: 0521-96 654-29  
Hotline: 01805-25 25 65  
Fax: 01805-25 25 64

## Geschäftsfelder

Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

## Unternehmensleitung

Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)  
Heike Diederichs (Prokura)

## Vertriebsleitung

Volkmar Hadan (Vertriebsleiter)



**Markus Uhlemann**  
(Sales Coordination)

## Außendienst

**Alan Benekendorff**  
(Bezirksleiter Nord)



**Horst Brück**  
(Bezirksleiter West)



**Claudia Doffing-Gröiz**  
(Bezirksleiter Süd-West)



**Oliver Graubner**  
(Bezirksleiter Süd-Ost)



**Carsten Jahn**  
(Bezirksleiter Ost)



## Logistik- und Distributionsorganisation

Leisuresoft GmbH, Bönen

## Bankverbindung

Dresdner Bank Gütersloh,  
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

## Magic Bytes

Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh  
Telefon: 05241-701 871 ■ Fax: 05241-701 875  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

## MAGIX Entertainment Products GmbH

Logistikzentrum Lübbecke  
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke  
Telefon: 05741-34 55-0 ■ Fax: 05741-310 768  
**Geschäftsfelder:** Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

## Media Publishing

Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart  
Telefon: 0711-966 855-0 ■ Fax: 0711-966 85-630  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computer- und Videospiele

## MICROBOSS GmbH

Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg  
Telefon: 0203-35 82 72 ■ Fax: 0203-35 82 99  
**Geschäftsfelder:** Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD



**MODERN GAMES**

**Adresse**  
Werner-von-Siemens-Str. 28  
52477 Alsdorf  
Telefon: 02404-98 52-0  
Fax: 02404-98 52-25

**Geschäftsfelder**  
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

**Noris Transport-  
verpackung**

**Adresse**  
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg  
Telefon: 0911-44 44 54  
Fax: 0911-45 71 73

**Geschäftsfelder**  
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von:  
CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-  
Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

**Playcom**  
Software Vertriebs GmbH

**Playcom Software Vertriebs GmbH**

**Adresse**  
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München  
Telefon: 0180/5211-230  
Fax: 0180/5211-240

**Geschäftsfelder**  
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM,  
Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD,  
DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY  
& Eidos Stützpunktgroßhändler

**Unternehmensleitung**  
**Stefan Anders, Wolfgang Myrth**

**Vertriebsleitung** Telefon: 0180/5211-230  
Alexander Bassi

**Händlerbetreuung** Telefon: 0180/5211-230  
Claudia Massur, Stefan Kriegl

**Einkauf** Telefon: 089-54 66 22 65  
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

**PR/Marketing** Telefon: 089-56 64 15  
Josef Schmelzer

**R&R Partner -  
Personalservice**

**Adresse**  
Gänsemarkt 31  
20354 Hamburg  
Fon: 040-34 21 50 ■ Fax: 040-34 21 49  
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

**Geschäftsfelder**  
Suche + Auswahl - Führungskräfte und  
Spezialisten

**Microsoft GmbH**  
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim  
Telefon: 089-31 76-0 ■ Fax: 089-31 76-55 00  
**Geschäftsfelder:** Spielesoftwarepublishing

**Mindscape International GmbH**  
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr  
Telefon: 0208-992 41 00 ■ Fax: 0208-992 41 29  
**Geschäftsfelder:** Softwarepublishing in den Berei-  
chen Entertainment, Infotainment, Edutainment und  
Productivity

**MITCom Neue Medien GmbH**  
Anglerstraße 6 ■ 80339 München  
Telefon: 089-500 332-0 ■ Fax: 089-500 332-22  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Publikation und  
Vertrieb von deutschsprachiger Software

**Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg**  
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg  
Telefon: 040-3 76 86-286 ■ Fax: 040-3 76 86-213  
**Geschäftsfelder:** Publishing und Distribution von  
Computerspielen

**move Software Produzent & Publisher**  
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen  
Telefon: 0214-860 62 00 ■ Fax: 0214-860 62 10

**Mühl Ulrich**  
Lastropsweg 32 ■ 20255 Hamburg  
Telefon: 040-401 97 77 0 ■ Fax: 040-401 97 77 1  
**Geschäftsfelder:** Full Service Localisation,  
Bild, Text, Ton, PC & Mac

**Navigo Multimedia GmbH**  
Frankfurter Ring 213 ■ 80807 München  
Telefon: 089-32 46 62 00 ■ Fax: 089-32 46 62 04  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von  
Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware  
für PC CD-ROM

**NBG EDV Handels- und Verlags GmbH**  
Brunnfeldstraße 8 ■ 93133 Burglengenfeld  
Telefon: 09471-701 70 ■ Fax: 09471-701 799  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von In-  
fotainment, Edutainment- und Spielesoftware für  
PC CD-ROM, Bücher, Peripherie und Zubehör

**Nintendo of Europe**  
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim  
Telefon: 06026-95 00 ■ Fax: 06026-95 03 01  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und  
Vertrieb von Videospielkonsolen und Software

**Nova Media Verlag**  
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn  
Telefon: 02371-93 90-0 ■ Fax: 02371-93 90 20  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Multimedia-  
CD-ROMs

**Norwin GmbH**  
Spechtweg 1 ■ 38108 Braunschweig  
Telefon: 0531-215 34-0 ■ Fax: 0531-215 34-11  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von  
Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie An-  
wender-Software

**Order in Time GmbH**

**Adresse**  
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart  
Tel.: 0711-22 29 10-0  
Fax: 0711-22 29 10-90

**Geschäftsfelder**  
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-  
Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64,  
Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn,  
PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

**Unternehmensleitung**  
**Tolga Kaydul (Geschäftsführer)**  
Telefon: 0711-22 29 10-10

**Cornelia Diethelm**  
(stv. Geschäftsführerin)  
Telefon: 0711-22 29 10-60

**Händlerkontakt**  
**Martin Kratochwill**  
Telefon: 0711-22 29 10-20

**Händlerkontakt + Finanzwesen**  
**Richard Wagner**  
Telefon: 0711-22 29 10-60

**Bankverbindung**  
**Deutsche Bank Stuttgart:**  
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70  
**Dresdner Bank Stuttgart:**  
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00  
**Postbank Stuttgart:**  
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70

**Pearl Agency**  
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen  
Telefon: 07631-360 0 ■ Fax: 07631-360 444  
**Geschäftsfelder:** Direktversand ■ PC-Hardware,  
Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden  
und Händler

**Prosoft**  
Eversburger Straße 34-36 ■ 49090 Osnabrück  
Telefon: 0541-12 20 65 ■ Fax: 0541-12 24 70  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computerspiele-  
software und Peripherie

**Pro Soft Budget Entertainment**  
Ahlfeldstraße 62 ■ 40239 Düsseldorf  
Telefon: 0211-61 30 86 ■ Fax: 0211-641 11 23  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Budget-Computer-  
spielesoftware

**Psygnosis Deutschland**  
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main  
Telefon: 069-66 90 12-0 ■ Fax: 069-66 90 12-12  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung  
von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

**Ravensburger Interactive Media**  
Robert-Bosch-Str. 1 ■ 88214 Ravensburg  
Telefon: 0751-86 11 09 ■ Fax: 0751-86 19 41  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Lizenzierung, Ver-  
marktung und Vertrieb von Kidssoftware

**Rushware**  
Daimlerstraße ■ 41564 Kaarst  
Telefon: 02131-60 70 ■ Fax: 02131-60 71 11  
**Geschäftsfelder:** siehe Funsoft

**Saffak Hogener + Glaser AG**  
Landsberger Straße 400 ■ 81241 München, Bayern

**Sega Gesellschaft für Videospiele mbH**  
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ■ 22085 Hamburg  
Telefon: 040-22 93 80 ■ Fax: 040-22 93 81 00  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und  
Vertrieb von Videospielkonsolen und Software

**Selling Points GmbH**  
Verier Straße 1 ■ 33332 Gütersloh  
Telefon: 05241-298 43 ■ Fax: 05241-294 03  
**Geschäftsfelder:** Spezialagentur für Marketing,  
PR und Werbung

**Siggi's Toy-Shop**  
Feldstraße 53 ■ 21335 Lüneburg  
Telefon: 04131-760 462 ■ Fax: 04131-735 687  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb und Großhandel für  
Videospiele (PSX u. N64)

**Softgold**  
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst  
Telefon: 02131-965-0 ■ Fax: 02131-965-1 00  
**Geschäftsfelder:** Lokalisierung, Republishing und  
Vermarktung von Computer- und Videospielen

**Softhaus - Multimedia**  
Gebrüderstraße 13 ■ 37269 Eschwege  
Telefon: 05651-30 14 15 ■ Fax: 05651-30 14 16  
**Geschäftsfelder:** Distribution und Vertrieb von  
Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im  
Exklusivvertrieb: „Magic Line“ Lösungsbücher

**Software 2000**  
Postfach 110 ■ 23691 Eutin  
Telefon: 04521-80 04 0 ■ Fax: 04521-80 04 88  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Lizenzierung,  
Vermarktung und Vertrieb ■ Spiele- und Kids-  
software

**Sony Computer Entertainment Germany**  
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main  
Telefon: 069-66 54 30 ■ Fax: 069-666 50 04  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und  
Vertrieb von Videospielkonsolen und Software

**Sowade Multimedia**  
Dahlmannstraße 1a ■ 10629 Berlin  
Telefon: 030-324 80 18 ■ Fax: 030-324 96 63  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel für  
Computer- und Videospielsoftware, Entwicklung  
von Videospielzubehör

**Sunflex**  
Telefon: 02352-95 32 79 ■ Fax: 02352-95 32 80  
**Geschäftsfelder:** Import-/ Großhandel für Video-  
spiele, Produktion sowie Distribution von Video-  
spielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

**SUNFLOWERS Interactive Entertainment  
Software GmbH**  
Ohmstraße 2 ■ 63255 Langen  
Telefon: 06103-2063-0 ■ Fax: 06103-2063-17  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Computerspielen

**Systema Verlag**  
Postfach 40 16 40 ■ 80716 München  
Telefon: 089-32 24 73-1 45 ■ Fax: 089-32 47 32 45  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und  
Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

**Thal AG**  
Industriestraße 14 ■ CH-6285 Hitzkirch  
Telefon: +41 (0) 41 917 0 111 ■  
Fax: +41 (0) 41 917 28 85  
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von  
Computer- und Konsolensoftware sowie Category  
Management für Retailer



## Terratools

Virchowstraße 23 ■ 14482 Potsdam  
Telefon: 0331-721 55 60 ■ Fax: 0331-721 55 69  
**Geschäftsfelder:** Software- und Filmproduktion

## Test 'N Take

Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ■  
12049 Berlin  
Telefon: 030-627 09 154 ■ Fax: 030-627 09 156  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Hardware und Peripherie

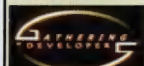
## Take 2 Interactive GmbH

**Adresse**  
Kastenbauerstraße 2 ■ 81677 München  
Telefon: 089/4136-704 ■ Fax: 089/4136-700

## Geschäftsfelder

Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

## Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb



## Tivola Verlag

Bouchéstr. 12 ■ 12435 Berlin  
Telefon: 030-533 121 00 ■ Fax: 030-533 121 03  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

## TLC TeWi Verlag GmbH

Postfach 50 06 47 ■ 80976 München  
Telefon: 089-143 12 470 ■ Fax: 089-143 12 469  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb, Herstellung, Produktion und Lizenzierung von Computerspielen, Computerliteratur, Consumersoftware  
**Hotline:** Telefon: 089-143 12 666  
MO bis DO 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> (zusätzlich: MO & DO 13<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>)

## TopWare

Markircher Straße 25 ■ 68229 Mannheim  
Telefon: 0621-48 05-0 ■ Fax: 0621-48 05-200  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielersoftware für PC

## Topos Verlag & Marketing GmbH

Daimlerstraße 11 ■ 41564 Kaarst  
Telefon: 02131-7 95 49-0 ■ Fax: 02131-7 95 49-29  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

## Tradelink

Eltastraße 8 ■ 78532 Tuttlingen  
Telefon: 07461-790 01 ■ Fax: 07461-790 03  
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Konsolenspiele

## U

## Ubi Soft GmbH

Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf  
Telefon: 0211-33 800-50 ■ Fax: 0211-33 800-51  
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

## United Soft Media

Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ■ 80539 München  
Telefon: 089-290 88-1 75 ■ Fax: 089-290 88-1 60  
**Geschäftsfelder:** Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

## Unterhaltungssoftware

### Selbstkontrolle (USK)

Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.  
Rungestraße 25 ■ 10179 Berlin  
Telefon: 030-279 62 11 ■ Fax: 030-279 63 01  
**Geschäftsfelder:** Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

## V

## Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)

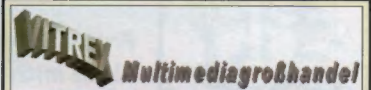
Stettiner Straße 34 ■ 33106 Paderborn  
Telefon: 05251-77 19 50 ■ Fax: 05251-77 19 519  
**Geschäftsfelder:** Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

## Vertigo Technologies

Frankfurter Str. 127 ■ 63303 Dreieich  
Telefon: 06103-58 26-0 ■ Fax: 06103-58 26-20  
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Computerspielersoftware

## Virtual X-citement Software GmbH

Moränenstraße 11 ■ 45478 Mülheim an der Ruhr  
Telefon: 0208 450 19-0 ■ Fax: 0208 450 19-66  
www.vxsoftware.de  
**Geschäftsfelder:** Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio



## Vitrex Multimediagroßhandel

### Adresse

Iderhoffstraße 45A ■ 99085 Erfurt  
Telefon: 0361-21096-0  
Fax: 0361-56606-70  
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

### Geschäftsfelder

Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

### Unternehmensleitung:

Reinhardt Sawatzky

### Einkauf:

Reinhardt Sawatzky  
Telefon: 0361/21096-0

### Vertriebsleitung:

Bettina Sawatzky  
Telefon: 0361/21096-132

### Verkauf:

Jens Hildebrand ■ Telefon: 0361/21096-15  
Sylvia Höhn ■ Telefon: 0361/21096-14  
Wolfgang Weiß ■ Telefon: 0361/21096-13

### Buchhaltung:

Brunhilde Brescius  
Telefon: 0361/21096-11

## W

## Weltenschmiede

Wolfsegg 2 ■ 84359 Simbach/Inn  
Telefon: 08571-92 07 20 ■ Fax: 08571-92 07 21  
**Geschäftsfelder:** Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

## Wial Versand Service GmbH

Liegnitzer Str. 13 ■ 82194 Gröbenzell  
Telefon: 08142-596 40 ■ Fax: 08142-546 54  
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

## Z

## Z & Z Top Soft GmbH

P.O. Box 546 ■ CH-6312 Steinhausen - Zug  
Tel: 0041-41 740 21 16 ■ Fax: 0041-41 710 52 54  
E-Mail: topsoft zugernet.ch  
Home Page: http://www.zugernet.ch/topsoft/Logic3  
**Geschäftsfelder:** Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielkonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktlinie für alle Videospielkonsolen und PC.

## Theo Kranz Games

### Adresse

Juliuspromenade 11 ■ 97070 Würzburg  
Telefon: 0931-35 45 22-0  
Fax: 0931-57 16 02

### Geschäftsfelder

Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

### Unternehmensleitung

**Theo Kranz**  
Telefon: 0931-35 45 2-11

### Buchhaltung

**Rainer Kareth**  
Telefon: 0931-35 45 2-28

### Öffentlichkeitsarbeit

**Herbert Hollrotter**  
Telefon: 0931-35 45 2-52

### Dörte Zimmermann

Telefon: 0931-35 45 2-21



### Fachhandelsbetreuung

**Zentrale Auftragsbearbeitung**  
Telefon: 0931-35 45 2-52  
Fax: 0931-57 16 02

### Michael Holdt

Telefon: 0931-35 45 2-12

### Dieter Nowak

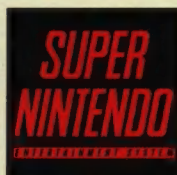
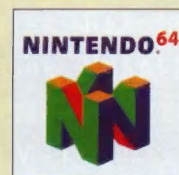
Telefon: 0931-35 45 2-25

### Petra Adamek

Telefon: 0931-35 45 2-24

### Jürgen Bischoff

Telefon: 0931-35 45 2-26





## Es nimmt kein Ende...



...und wir wollen doch hoffen, daß das so bleibt. Auch diesmal will ich Ihnen die skurrilen Meldungen nicht vorenthalten, die das Leben eines Zeilensöldners begleiten. Lassen Sie sich von neuen Produktideen und Pannen inspirieren, und lassen Sie es mich wissen, wenn Ihnen ähnliches auffällt, es wird mir ein Vergnügen sein, es hier kundzutun. Viel Vergnügen, Ihr Falko Ossmann.

### Am falschen Ende gespart

Ein teures Sparprogramm hat sich die Werbeagentur Artplan in Rio de Janeiro einfallen lassen: Die Agentur wollte wohl Kosten senken, indem sie raubkopierte Software einsetzte. Die Justiz hat anscheinend wenig Verständnis dafür gezeigt, denn das Unternehmen wurde von einem brasilianischen Zivilgericht wegen Nutzung raubkopierter Software zu einem Schadensersatz von saten 65 Mio. US-\$ verklagt. Vielleicht läßt sich das kleine Mißgeschick wenigstens werbetechnisch nutzen...

### Digitale Anglerhilfe

Daß es inzwischen Spiele gibt, die versuchen, den spannenden Spaß

des Angelns möglichst realistisch zu simulieren, ist eine Tatsache, an die man sich schon fast gewöhnt hat. Bandai hat sich offenbar eingehender mit dieser Thematik befaßt und vertreibt für etwa DM 180,- ein von Honda Electronics entwickeltes, sehr ungewöhnliches Zubehör für den Game Boy. Es handelt sich dabei um ein etwa 16 cm langes, zylinderförmiges Sonarechogerät, das auf der Wasseroberfläche schwimmt und dort nach Fischen fahndet. Das Gerät sendet seine Signale aus und macht so auf dem LCD-Display des beliebten Handheld-Systems Fischschwärme in bis zu 20 Metern Tiefe sichtbar. So weiß der High-Tech-Angler immer, wo fette Beute auf saftige Köder wartet. Ob es allerdings unter den

Angelfreunden – vor allem bei Wettbewerben – gern gesehen wird, bleibt abzuwarten.

### Japan im Gruselwahn

Japanische Videospiele-Freunde, denen die Grusel-Atmosphäre in Capcoms Action-Adventure 'Resident Evil' noch nicht realistisch genug war, dürfen die Untoten und Monster aus dem Schocker nun hautnah erleben. Im Expo-land, einem großen Freizeitpark in der Nähe von Osaka, wurde eine Show inszeniert, die auf dem Horror-Adventure basiert. Bei der sogenannten 'Biohazard-Show' durchwandert der gänsehaut-süchtige Besucher ein zweistöckige



In Deutschland kaum denkbar: Dieser Zombie entzückt den Horrorfreund in der Gruselshow, die auf der Resident Evil-Thematik basiert.

ges Haus, in dem es vor übel zugerichteten Zombies, Fallen und Schockeffekten nur so wimmelt. Na dann, angenehme Alpträume...

### Wer streikt, gewinnt

Italiens Internet-User gingen wegen zu hoher Telefonkosten für den Zugang in das weltweite Datenparadies auf die Barrikaden und machten ihrem Ärger mit einem 24-stündigen Internet-Streik Luft. Die Anbieter und Telefongesellschaften haben den eintägigen Online-Verzicht wohl so deutlich gespürt, daß durch diese Aktion der privaten User ein 60%iger Rabatt erwirkt werden konnte. Diesem Vorbild will man nun auch in Deutschland folgen. So ruft ein Streikteam des Darkbreed e.V. mit der Initiative 'User gegen Wucher' in einer Massenmail-Aktion alle privaten deutschen Internet-User dazu auf, am 1. November 1998 auf das Internet zu verzichten, und erhofft sich von der Telekom eine ähnlich deutliche Reaktion. Ob die Streikfreude unter den deutschen Online-Freunden ähnlich groß ist wie bei den italienischen Leidensgenossen? (fo) ■

## Impressum



**Anschrift des Verlags:**  
Computec Media AG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

**Anschrift der Redaktion:**  
Computec Media AG  
Redaktion MCV  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

**Vorstand:**  
Roland Arzberger,  
Christian Geltenpoth  
(Vorsitzender)



**Chefredakteur:**  
Christoph Holowaty  
(ch/V.i.S.d.P.)  
Tel.: 0911-2872-145  
email: cholowaty@computec.de



**Redaktion:**  
Falko Ossmann  
(fo/stellv. Chefred.)  
Tel.: 0911-2872-146  
email: fossmann@computec.de



Jürgen Fröhlich (jf)  
Tel.: 0911-2872-194  
email: jfroehlich@computec.de  
Redaktionsfax: 0911-2872-200

**Korrespondenz USA:**  
Christian Svensson (cs),  
Florian Stangl (fs)

**Redaktionsassistent:**  
Jürgen Melzer

**Bildredaktion:** Richard Schöller

**Lektorat:** Margit Koch

**Layout:** Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harloth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

**Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen:**  
Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

**Anzeigenkontakt:**  
Computec Media Services GmbH  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
Telefon: 09 11-2872-100  
Telefax: 09 11-2872-240



**Anzeigenverkauf:**  
Thorsten Szameitat  
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P.)  
Tel.: 09 11-28 72-141  
email: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne  
Tel.: 09 11-2872-144  
email: wgmenne@computec.de

**Anzeigendisposition:**  
Andreas Klopfer  
Tel.: 09 11-2872-140  
email: asklopfer@computec.de

**Anzeigenassistent:**  
Claudia Rudolph  
Tel.: 09 11-2872-143  
email: carudolph@computec.de

**Produktionsleitung:**  
Michael Schraut

**Druck:** ODN, Nürnberg

**Manuskripte und Einsendungen:**  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht Text:** Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**Abonnement:**  
MCV kostet im Abonnement 12,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Abobetreuung:**  
Telefon: 0911-53251 79



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

**Verbreitete Auflage**  
II. Quartal 1998  
13.100 Exemplare



**Anschrift der Redaktion:**  
MCV Media UK Ltd.  
Business Centre  
Hampden House  
Hitchin Road  
GB Arlesey  
Bedfordshire SG 15 6RT

**Geschäftsführer:**  
Stuart Dinsey,  
Christoph Holowaty



**Chefredakteur:**  
Stuart Dinsey (sd)  
Tel.: 0044-1462-832-236  
email: sdinsey@aol.com

**Redaktion:**  
Lisa Foster  
(lf/stellv. Chefred.)  
Tel.: 0044-1462-832-233  
email: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)  
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsioides (gk)  
Tel.: 0044-1462-832-230



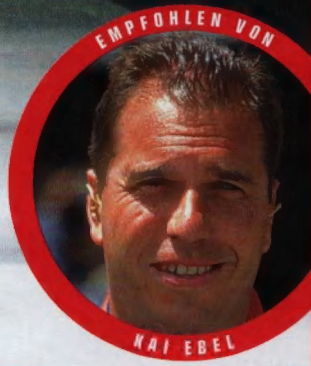
**Anzeigenverkauf:**  
Alexandra Jarvis  
Tel.: 0044-1462-832-235

**Druck:**  
The Magazine Printing Co.



DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT



# **Racing** 2 SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

**“Wer jetzt nicht schaltet,  
bleibt auf der Strecke.”**

ENDLICH! RACING SIMULATION2 IST DA, MIT NOCH BESSERER TECHNIK, NOCH MEHR REALITÄTSNÄHE UND NOCH MEHR FUN FÜR DIE SPIELER. UND: MIT NOCH MEHR UMSATZCHANCEN FÜR SIE. DENN UBISOFT RACING SIMULATION2 UNTERSTÜTZEN WIR MIT JEDER MENGE WERBEPPOWER: MIT EINER GROSSANGELEGTE TV-KAMPAGNE, MIT EINER ANZEIGEN-OFFENSIVE, MIT MESSEPRÄSENTATIONEN UND MIT UMFANGREICHEN PROMOTIONS, DIE AUCH DIREKT IN IHREM GESCHÄFT FÜR JEDE MENGE AUFMERKSAMKEIT SORGEN WERDEN.

IN KOOPERATION MIT:



VERTRIEB IN DEUTSCHLAND:  
GUILLEMOT INTERNATIONAL GMBH



Distributed by



**TÖTEST DU EINEN, BIST DU EIN MÖRDER...**

**TÖTEST DU TAUSEND,**

**EIN HELD!**

Man schreibt das Jahr 2198. Die Stadt Arcadia wurde durch den Aufprall eines

gigantischen Raumschiffes zerstört. Der größte Teil der Bevölkerung ist

entweder tot, verletzt oder vor den Wrackteilen geflohen. Durch die rapide

Ausbreitung der Verseuchung kriechen schrecklich mutierte Kreaturen aus

den Trümmern der Stadt. Dein Auftrag: Vernichte jede feindliche Lebensform!

# ASSAULT

Ultimative Shoot-'Em-Up-Action...komplette 3D-Animation...geniale Special-

Effects...geheime Level...überraschende Power-ups...Non-stop-Action...

Dual-Shock-Unterstützung...



PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 of Yelstar Electronic Studios Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 95 08 12-0 • Fax (069) 95 08 12-74 • [www.konami.com](http://www.konami.com)